

Glosario de Humanidades Digitales @ UPR Caribe Digital

[fecha de actualización: **2025.10.31**]

Recurso de referencia colaborativo *vivo*, es decir, documento en constante actualización, en el que se van incorporando paulatinamente términos medulares que apoyen el diálogo, creación e investigación en torno a las Humanidades Digitales, en el marco del [Proyecto UPR Caribe Digital](#) de la Universidad de Puerto Rico—Recinto de Río Piedras.

[A](#) [B](#) [C](#) [D](#) [E](#) [F](#) [G](#) [H](#) [I](#) [J](#) [K](#) [L](#) [M](#) [N](#) [Ñ](#) [O](#) [P](#) [Q](#) [R](#) [S](#) [T](#) [U](#) [V](#) [W](#) [X](#) [Y](#) [Z](#)



Accesibilidad web

Diseño y desarrollo de sitios web, herramientas y tecnologías digitales en la Web busca identificar y eliminar obstáculos y barreras de acceso de tal manera que las personas con diversidad funcional puedan percibir, comprender, navegar, interactuar con la Web y contribuir a ella. La Accesibilidad Web busca facilitar igualdad de acceso y oportunidades a las personas con diferentes habilidades físicas, intelectuales y/o técnicas, y da soporte a la inclusión social, tanto a personas con discapacidad como a personas mayores, personas en áreas rurales y personas en países en desarrollo, entre otras. El acceso a las tecnologías de la información y comunicación, incluyendo la Web, está definido como un derecho humano básico en la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos de las Personas con Discapacidades.

Referencia(s): Universidad de Alicante (s.f.). *Accesibilidad Web*. <http://accesibilidadweb.dlsi.ua.es/?menu=definicion>

Web Accessibility Initiative. (s.f.). *Introducción a la Accesibilidad Web*.
<https://www.w3.org/WAI/fundamentals/accessibility-intro/es#what>

Recurso(s) recomendado(s): Organización de las Naciones Unidas. (2007, marzo 30). *Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad*. <https://www.un.org/esa/socdev/enable/documents/tccconvs.pdf>

Web Accessibility Initiative. (s.f.). *Introducción a los Fundamentos de la Accesibilidad*.
<https://www.w3.org/WAI/fundamentals/es>

Web Accessibility Initiative. (s.f.). WCAG 2.1 de un vistazo.
<https://www.w3.org/WAI/standards-guidelines/wcag/glance/es>

Término(s) relacionado(s): [TICs](#)

[UX](#)

Acceso abierto

El término “acceso abierto” u “*open access*” se refiere a la libre disponibilidad de un recurso de información en la Internet pública, lo que permite a cualquier usuario leer, descargar, copiar, distribuir, imprimir, buscar o vincular los textos completos de estos recursos, procesarlos para indexarlos, pasarlos como datos a un software o usarlos para cualquier otro fin lícito, sin barreras financieras, legales o técnicas que no sean las inseparables de obtener acceso a Internet. Según *La Declaración de Budapest* (BOAI, 2002), la única restricción a la reproducción y distribución, y la única función de los derechos de autor en este dominio, debería ser otorgar a los autores el control sobre la integridad de su trabajo y el derecho a ser debidamente reconocidos y citados.

Referencia(s): Budapest Open Access Initiative. (s.f.). *Open Access. Budapest Open Access Initiative: Frequently Asked Questions*. <http://legacy.earlham.edu/~peters/fos/boaifaq.htm#openaccess>

Corrado, E. M. (2005). The importance of open access, open source, and open standards for libraries: Theme: open access journals. *Issues in Science and Technology Librarianship*, 42.
<https://doi.org/10.29173/istl2002>

Holm, J. A. & Chernoff, M. (s.f.). *What is open access?*. Opensource.com.
<https://opensource.com/resources/what-open-access>

Recurso(s) recomendado(s): Biblioteca Administración de Empresas. (s.f.). *Acceso Abierto*.
<https://baeuprrp.com/open-source-acceso-abierto/>

Budapest Open Access Initiative. (s.f.). *Read the Declaration*.
<https://www.budapestopenaccessinitiative.org/read/>

Término(s) relacionado(s): [Atribución](#)

[Brecha digital](#)

[Código abierto](#)

[Creative Commons](#)

[Recursos Educativos Abiertos](#)

[Uso Justo](#)

Almacenamiento de datos

El almacenamiento de datos se refiere al proceso y la tecnología usada para guardar, conservar y manejar datos estructurados y no estructurados. Este proceso es esencial para la organización y gestión eficiente de datos de grandes volúmenes.

Existen varios tipos de almacenamiento: almacenamiento primario (dispositivos volátiles que almacenan datos mientras el dispositivo está encendido, tales como la memoria de acceso aleatorio o RAM), almacenamiento secundario (dispositivos no volátiles como los discos duros y unidades que permiten la conservación permanente de los datos, aún cuando está apagado), almacenamiento en archivos (los datos se organizan en carpetas), almacenamiento en bloque (los datos son divididos en bloques y se resguarda con identificadores únicos para un acceso rápido a los datos. almacenamiento en la nube (permite guardar y acceder los

documentos en servidores de manera remota) y almacenamiento de objetos (recomendado para almacenar datos que no necesitan ser editados).

Referencia(s): Hewlett Packard Enterprise. (s.f.). *Almacenamiento de datos*.
<https://www.hpe.com/lamerica/es/what-is/data-storage.html>

International Business Machines Corporation. (s.f.). *¿Qué es el almacenamiento de datos?*.
<https://www.ibm.com/mx-es/topics/data-storage>

PureStorage. (s.f.). *¿Qué es el almacenamiento de datos? Una guía definitiva*.
<https://www.purestorage.com/es/knowledge/what-is-data-storage.html>

Recurso(s) recomendado(s): Lenis, A. (2021, diciembre 2). *¿Qué es el almacenamiento de datos? Una guía definitiva*. Hubspot.
<https://blog.hubspot.es/marketing/que-es-almacenamiento-de-datos>

Lowgren, J. (2023, junio 11). *Data Warehouse vs Data Lake vs Data Lakehouse* [video].
<https://youtu.be/cM9OnRkMutY?feature=shared>

Término(s) relacionado(s): [Bases de datos](#)
[Computación en la nube](#)
[Dataset](#)
[Gobernanza de datos](#)
[Lago de datos](#)

Almacenamiento en la nube

El almacenamiento en la nube permite almacenar documentos digitales y/o distribuir el contenido de un sitio web en una red de servidores físicos y virtuales de diferentes regiones, en vez del alojamiento web tradicional, el cual suele hacerse en un único servidor (local o remoto), que contiene todos los archivos y el contenido del sitio web. Por lo general, el usuario se conecta a la nube de almacenamiento a través de Internet o mediante una conexión privada dedicada, mediante un portal web, un sitio web o una aplicación móvil. El almacenamiento en la nube es suministrado por un proveedor de servicios que posee y opera el almacenamiento de datos manteniendo grandes centros de datos en varios lugares del mundo. Este tipo de almacenamiento beneficia a los operadores de sitios web que no tengan experiencia administrando un servidor; el proveedor de servicios de alojamiento en la nube realiza gran parte del trabajo de mantenimiento y actualización del hardware. Como el alojamiento en la nube aprovecha muchos servidores que se distribuyen por toda la red en la nube, si un servidor de la red falla, otro servidor puede rellenar y seguir proporcionando servicio; del mismo modo, el alojamiento en la nube ofrece un mejor rendimiento, ya que los servidores de las distintas regiones llevan el contenido a los usuarios más rápidamente. Entre los riesgos de optar por el almacenamiento en la nube se encuentran la potencial pérdida de control sobre los datos, el incumplimiento legal y regulatorio, vulnerabilidades de seguridad, violaciones a la privacidad del usuario y un posible uso secundario de los datos. El alojamiento en la nube suele funcionar en un modelo de pago por uso, lo que significa que los costos se pueden escalar en vertical o en función del uso; permite que los operadores de sitios web y aplicaciones añadan o quiten recursos según sea necesario, tales como espacio de almacenamiento, servicios de apoyo técnico, capas de conexión segura para transmitir datos, sistema de copias de respaldo ("*backup*") y recuperación tras fallos, entre otros.

Referencia(s): Amazon Web Services. (s.f.). *¿Qué es el almacenamiento en la nube?*.
<https://aws.amazon.com/es/what-is/cloud-storage/>

Google. (s.f.). *¿Qué es el alojamiento en la nube?* Google Cloud.
<https://cloud.google.com/learn/what-is-cloud-hosting?hl=es>

Open Worldwide Application Security Project. (2014, febrero). *OWASP publica los principales riesgos del Cloud Computing*. Centro Criptológico Nacional (CCN-CERT).
<https://www.ccn-cert.cni.es/es/comunicacion-eventos/comunicados-ccn-cert/392-owasp-publica-los-principales-riesgos-del-cloud-computing.html>

Recurso(s) recomendado(s): European Union Agency for Cybersecurity. (2009, noviembre). *Computación en nube: Beneficios, riesgos y recomendaciones para la seguridad de la información*.
<https://www.enisa.europa.eu/topics/risk-management/files/deliverables/cloud-computing-risk-assessment-spanish>

Herrero, M. (2023, abril 19). *Las ventajas y desventajas de los servicios de almacenamiento en la nube*. Escuela de Internet (UNIR).
<https://www.escueladeinternet.com/las-ventajas-y-desventajas-de-los-servicios-de-almacenamiento-en-la-nube/>

Término(s) relacionado(s): [Hardware](#)

API

Las API (del inglés, *Application Programming Interface*; en español, *interfaz de programación de aplicaciones*) son una colección de protocolos de comunicación y subrutinas que permiten que dos aplicaciones informáticas se comuniquen entre sí e intercambien datos de forma recíproca, independientemente del lenguaje de programación utilizado. Las APIs actúan como un intermediario entre dos sistemas, que permite que una aplicación se comuniquen con otra y pida datos o acciones específicas; también simplifican la forma en que los desarrolladores integran los elementos de las aplicaciones nuevas en una arquitectura actual. Las API se

consideran seguras en términos de ataques, ya que incluyen credenciales de autorización y una puerta de enlace API para limitar el acceso y minimizar las amenazas de seguridad. Las API otorgan flexibilidad al software; simplifican el diseño, la administración y el uso de las aplicaciones; y ofrecen oportunidades de innovación, lo cual es ideal al momento de diseñar herramientas y productos nuevos.

Referencia(s): Amazon Web Services, Inc. (s.f.) *What is an api? - Application programming interfaces explained*.
<https://aws.amazon.com/what-is/api/>

Data Scientist. (2022, abril 15). *API: ¿qué es y para qué sirve?*.
<https://datascientest.com/es/api-que-es-y-para-que-sirve>

Kumawat, A. (s.f.). *What is an API (Application Programming Interface)?*. Geeks for geeks.
<https://www.geeksforgeeks.org/what-is-an-api/>

Red Hat. (2023, enero 20). *¿Qué es una API y cómo funciona?*.
<https://www.redhat.com/es/topics/api/what-are-application-programming-interfaces>

API. (2023, junio 30). En *Wikipedia*. <https://es.wikipedia.org/wiki/API>

Recurso(s) recomendado(s): Gazarov, P. (2019, diciembre 10). *What is an API?. In English, please*. freeCodeCamp.
<https://www.freecodecamp.org/news/what-is-an-api-in-english-please-b880a3214a82/>

Lutkevich, B. (2022, diciembre). *Application Programming Interface (API)*. TechTarget.
<https://www.techtarget.com/searchapparchitecture/definition/application-program-interface-API>

Término(s) relacionado(s): [Back-end](#)
[Software](#)

[Véase [Realidad Aumentada](#)]

Arquitectura de la información

La ciencia y arte de organizar e identificar productos y entornos digitales, tales como sitios web, intranets, comunidades en línea y software, para promover la usabilidad y la ubicabilidad. Su propósito es ayudar a los usuarios a encontrar información y completar tareas, comprender dónde están, qué han encontrado, qué hay alrededor y qué esperar. La Arquitectura de la Información (también conocida como IA, o “*Information Architecture*”) atiende aspectos relacionados a buscar, navegar, categorizar y presentar información relevante y contextual para ayudar a las personas a comprender su entorno y encontrar lo que buscan en línea.

Referencia(s): International Design Foundation. (s.f.). *What is information architecture?*
<https://www.interaction-design.org/literature/topics/information-architecture>

Universidad del Internet. (2021, octubre 8). *¿Qué es la arquitectura de la información?*.
<https://www.unir.net/marketing-comunicacion/revista/arquitectura-de-informacion/>

Usability.gov. (s.f.). *Information Architecture Basics*.
<https://www.usability.gov/what-and-why/information-architecture.html>

Recurso(s) recomendado(s): Aponte-González, M., & Torres Rodríguez, V. (2022, noviembre 2). *Publicación Web: Arquitectura de la Información y Diseño Web*. UPR Caribe Digital.
<https://www.uprcaribedigital.org/laboratorio/publicacion-dh/>

Gearon, M. (2020, enero 29). *Information Architecture (IA) in UX*. Medium.
<https://michaelgearon.medium.com/information-architecture-ia-in-ux-91dae4e3124d#:~:text=An%20important%20part%20of%20user,that%20is%20understandable%20and%20meaningful.>

Nielsen, J. (2012, enero 3). *Usability 101: Introduction to Usability*. Nielsen Norman Group.
<https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>

Término(s) relacionado(s): [Diseño Web](#)

[Mapa de sitio](#)

[UX](#)

Atribución

La atribución, en la ley de derechos de autor (“*copyright*”), es el reconocimiento como crédito al titular de los derechos de autor o al creador de una obra. En Puerto Rico, el Artículo 2 de la *Ley de Derechos Morales de Autor* (Ley Núm. 55 del año 2012) establece que la atribución es un derecho moral al reconocimiento de su condición de autor, cuando lo sea, así como evitar que se le atribuyen obras de las que no sea autor; incluye el derecho a determinar si la divulgación ha de hacerse con su nombre, bajo seudónimo o signo, o anónimamente.

Referencia(s): Lexjuris. (s.f.). *Ley núm. 55 de 2012 - Ley de derechos morales de autor de Puerto Rico*.
<https://www.lexjuris.com/lexlex/leyes2012/lexl2012055.htm>

Attribution. (copyright). (2023, mayo 27). En *Wikipedia*.
[https://en.wikipedia.org/wiki/Attribution_\(copyright\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Attribution_(copyright))

Recurso(s) recomendado(s): Ethics Unwrapped. (s.f.). *Apropiación y atribución*.
<https://ethicsunwrapped.utexas.edu/video/apropiacion-y-atribucion?lang=es>

Mejores prácticas para atribución. (2017, noviembre 20). En *Wikipedia*.
https://wiki.creativecommons.org/wiki/Espanol:Mejores_pr%C3%A1cticas_para_atribuci%C3%B3n

Término(s) relacionado(s): [Creative Commons](#)

Autogestión

La autogestión es un proceso mediante el cual se desarrolla la capacidad individual o de un grupo para identificar sus intereses o necesidades básicas y, a través de una organización, poder defenderlos, expresándolos con efectividad en la práctica cotidiana, basándose en una conducción autónoma y en una coordinación con los intereses y acciones de otros grupos.

Se reconocen al menos tres variantes de autogestión: la empresarial, la de aprendizaje y la comunitaria.

La **autogestión empresarial** consiste en una forma de gestión donde los trabajadores participan en las decisiones generales y además son capaces de llevar a cabo tareas de administración, organización del trabajo, control y rendición de cuentas.

La **autogestión del aprendizaje** es un proceso de formación basado en que sea el propio alumno el que tome el mando del procedimiento y por lo tanto sea él el que establezca los objetivos que quiere lograr y se administre su propio trabajo sobre los contenidos para lograr integrarlos como conocimiento.

La **autogestión comunitaria** busca superar las estructuras estereotipadas propias de algunos sistemas que dependen de otros y que son asumidas como condición sin la cual no funciona la gestión. Lo que se persigue es administrar y gestionar de manera mancomunada la solución de problemas emanados por la carencia de los recursos materiales necesarios para el desarrollo de la comunidad. La base de la autogestión está en el concepto mismo del ser humano y sus derechos fundamentales, como el derecho a la autodeterminación y a la participación, en las esferas personales, familiares y comunitarias. Es una herramienta eficaz que exalta la utilización de los mejores valores del individuo y de los grupos, situándolos en mejor posición para enfrentar y resolver sus problemas comunes, donde la autoorganización social y comunitaria toma en sus propias manos la tarea de resolver sus necesidades. Entre sus factores, incluye: la acción participativa de los ciudadanos en las

esferas personales, familiares y comunitarios para la toma de decisiones en el proceso de desarrollo; la acción para disminuir la dependencia de ayudas gubernamentales para sobrevivir; el esfuerzo comunitario para responder y buscar soluciones a las necesidades o intereses de la población; y la autorresponsabilidad, colaboración, contribución y trabajo voluntario para búsqueda de soluciones.

Referencia(s): Euroinnova. (s.f.). *¿Qué es un proceso de autogestión?*.
<https://www.euroinnova.mx/blog/que-es-un-proceso-de-autogestion>

Martínez Díaz, A. (s.f.). *Autogestión Comunitaria*. Autogestao.
https://autogestao.unmp.org.br/wp-content/uploads/2014/10/ART-05_-AUTOGESTION-COMUNITARIA.pdf

Recurso(s) recomendado(s): Amigos del Mar, Ayuda Legal de Puerto Rico & La Maraña. (2023). *Guía para la acción ciudadana*.
https://drive.google.com/file/d/1Gj2-9ZkLAn5tiLLPcKjK2wGzK042N_Q7/view?pli=1

Término(s) relacionado(s): [Humanidades Digitales](#)

[Pedagogía crítica](#)

[Praxis](#)



Back-end

Front-end y *back-end* son términos utilizados por programadores y profesionales informáticos para describir las capas que componen el hardware, software, aplicación o sitio web, que se delinean en función de su accesibilidad para el usuario.

El *back-end* es todo el funcionamiento interno al que los usuarios no tienen acceso directo o con lo que no interactúan directamente una aplicación web (conocida como la parte “del lado del servidor”), desde donde se crea y administrar el código y la infraestructura que permite que funcione un sitio web o una aplicación. Consiste en una combinación de aplicaciones, bases de datos y servidores. Sus funciones principales son almacenar, administrar y estructurar datos, impulsar las aplicaciones con las que interactúan los usuarios y garantizar que el lado del cliente funcione sin fallas.

Referencia(s): Eddie, J. (2022, julio 27). *Frontend vs. Backend vs. Full stack development: Choose the right stack*. Geek Culture.
<https://medium.com/geekculture/frontend-vs-backend-vs-full-stack-development-choose-the-right-stack-bb24799721b2>

Fitzgibbons, L. (mayo de 2019). *Front end and back end*. TechTarget.
<https://www.techtarget.com/whatis/definition/front-end>

Lemonaki, D. (2022, marzo 18). *Frontend VS Backend – What's the Difference?*. FreeCodeCamp.
<https://www.freecodecamp.org/news/frontend-vs-backend-whats-the-difference/>

Recurso(s) recomendado(s): Chauhan, V. (2022, mayo 9). *Frontend Versus Backend Web Development*. UX Matters.
<https://www.uxmatters.com/mt/archives/2022/05/frontend-versus-backend-web-development.php>

Término(s) relacionado(s): [Arquitectura de la Información](#)

[Base de datos](#)

[Front-end](#)

Base de datos

Una base de datos es una colección estructurada y organizada de datos almacenados en un sistema informático; es una herramienta que recopila un conjunto de datos de modo estructurado y los almacena de forma sistemática con objeto de facilitar su posterior utilización. Las bases de datos suelen almacenar información en varias tablas vinculadas que mantienen datos relevantes para cada registro en campos específicos. Algunas de las ventajas de las bases de datos son mayor independencia, disponibilidad y seguridad de los datos, menor redundancia (y por ende volumen) de datos; y mayor eficiencia en la captura, codificación, entrada, control, actualización y administración de los datos, todo lo cual redundaría en una mayor coherencia, eficiencia y sencillez en el acceso y reutilización de los mismos, logrando un mayor valor informativo.

Referencia(s): Arimetrics. (s.f.). *Qué es Base de datos*. <https://www.arimetrics.com/glosario-digital/base-de-datos>

Olawanle, J. (17 de junio de 2023). *What is SQL? Database definition for beginners*. freeCodeCamp.
<https://www.freecodecamp.org/news/what-is-sql-database-definition-for-beginners/>

Olaya, V. (s.f.). *Sistemas de información geográfica: un libro libre de Víctor Olaya*.
<https://volaya.github.io/libro-sig/index.html>

TIC Portal. (s.f.). *Base de datos: ¿qué tipos hay y cómo funciona conectada a un software?*.
<https://www.ticportal.es/glosario-tic/base-datos-database>

Recurso(s) recomendado(s): Rouse, M. (s.f.). *Dbms(Database management system)*. Techopedia.
<https://www.techopedia.com/definition/24361/database-management-systems-dbms>

Tech Computer Science. (s.f.). *What is a database? | definition, use & information*.
<https://teachcomputerscience.com/what-is-a-database/>

Término(s) relacionado(s): [Catalogación](#)

[Dataset](#)

[Gestión de datos](#)

[Metadatos](#)

Big data

[Véase [Datos masivos](#)]

Boolean Search

[Véase [Búsqueda booleana](#)]

Born digital

Born digital (“de origen digital”) se refiere a objetos, documentos o materiales que fueron creados o elaborados originalmente en formato digital; se diferencian de los objetos *digitalizados*, los cuales son el producto derivado de documentos o materiales físicos o análogos que han sido convertidos a versiones digitales por medio de un proceso de digitalización.

Referencia(s): National Archives. (s.f.). *Born-digital records and metadata*.

<https://www.nationalarchives.gov.uk/information-management/manage-information/digital-records-transfer/what-are-born-digital-records/>

Yale University. (s.f.) *What does “born digital” mean? | Primary Sources at Yale*.

<https://primarysources.yale.edu/what-does-born-digital-mean#:~:text=Born%2Ddigital%20items%20are%20materials,as%20paper%20manuscripts%20or%20photographs>

Recurso(s) recomendado(s) Digital Preservation Coalition. (2015). *Creating digital materials—Digital preservation handbook*.
<https://www.dpconline.org/handbook/organisational-activities/creating-digital-materials>

Muguerza López, I., & Pérez Morillo, M. (2012, octubre-diciembre). El archivo web de la Biblioteca Nacional de España. *Boletín ANABAD*, LXII(4), 101-112.

<https://www.anabad.org/wp-content/uploads/2012/12/2012.4.pdf>

Término(s) relacionado(s): [Digitalización](#)

Brecha digital

La separación entre las personas que utilizan a diario las tecnologías de la información de la comunicación (TICs), y aquellas que no cuentan con acceso o no saben cómo utilizarlas. El concepto de “brecha digital” ha evolucionado en el curso de los años y se define generalmente como una cuestión social vinculada con la

diferente cantidad de información de las personas según tengan o no acceso a la sociedad de la información y a las TICs; también se refiere a los países, las regiones, las ciudades y los negocios que están en un nivel socioeconómico y cultural diferenciado con respecto a la accesibilidad a las TICs. El término incluye los desequilibrios en materia de infraestructura de Internet, información y conocimientos, e igualdad de oportunidades en dependencia del ingreso, la raza, la etnia, el género u otros criterios similares. Estas brechas de disponibilidad, asequibilidad, calidad de servicio de Internet, seguridad, interés y competencia digital se producen a nivel internacional, así como en el ámbito local.

Referencia(s): Navarro, D. A. G., López, R. A. A., Domínguez, M. M., & Castañeda, C. D. de L. (2018). La brecha digital: Una revisión conceptual y aportaciones metodológicas para su estudio en México. *Entreciencias: Diálogos en la Sociedad del Conocimiento*, 6(16), 49–64.
<https://www.redalyc.org/journal/4576/457654930005/html/>

Organización de las Naciones Unidas. (s.f.). *El Papel de la gobernanza electrónica en la reducción de la brecha digital*.
<https://www.un.org/es/chronicle/article/el-papel-de-la-gobernanza-electronica-en-la-reduccion-de-la-brecha-digital>

de Vasconcelos Aguiar, J.P. & Muller, C. (2022, marzo 3). *¿Qué es la brecha digital?*. Internet Society.
<https://www.internetsociety.org/es/blog/2022/03/que-es-la-brecha-digital/>

Recurso(s) recomendado(s): Foro Derechos Digitales. (s.f.). *Manifiesto por los Derechos Digitales*.
<https://foroderechosdigitales.org/manifiesto-por-los-derechos-digitales/>

Federación Internacional de Asociaciones de Bibliotecarios y Bibliotecas. (s.f.). *Manifiesto de las ifla/unesco sobre las bibliotecas digitales*.
<https://www.ifla.org/es/publications/manifiesto-de-las-ifla-unesco-sobre-las-bibliotecas-digitales/>

Término(s) relacionado(s): [Accesibilidad web](#)

Búsqueda booleana

La búsqueda booleana es una técnica utilizada para encontrar información de manera más precisa y eficiente en las diferentes plataformas de búsquedas. Esta técnica se basa en combinar palabras clave con operadores lógicos (Y, O, NO) para filtrar y organizar los resultados de la búsqueda.

Los operadores más importantes son:

Y: Este operador estrecha la búsqueda al combinar dos términos, y sólo se mostrarán resultados que contengan ambos términos. Ejemplo: "humanidades digitales" Y "glosario" mostrará solo resultados que incluyan las dos frases.

O: Amplía la búsqueda para incluir cualquiera de los términos que se busquen. Ejemplo: "humanidades digitales" O "glosario" mostrará resultados que contengan al menos una de las dos frases.

NO: Este operador excluye los resultados que contengan un término específico. Ejemplo: "humanidades digitales" NO "tecnología educativa" mostrará resultados sobre humanidades digitales, pero sin incluir aquellos relacionados con tecnología educativa.

Comillas (""): Al poner una frase exacta entre comillas, la búsqueda sólo mostrará resultados con esa frase tal cual. Ejemplo: "humanidades digitales" solo mostrará resultados que incluyan esa combinación exacta de palabras.

Paréntesis (): Se usan para agrupar términos y crear búsquedas más complejas. Ejemplo: ("humanidades digitales" O "glosario") Y "UPR Caribe Digital" buscará resultados que contengan "UPR Caribe Digital" y al mismo tiempo al menos uno de los términos "humanidades digitales" o "glosario".

Gracias a esta búsqueda Boolean, las personas pueden obtener resultados más relevantes y específicos, lo que les ahorra tiempo al filtrar la información innecesaria.

Referencia(s): Deady, D. (2020, agosto 5). *The beginner's guide to Boolean search terms*. Social Talent.
<https://www.socialtalent.com/blog/recruiting/the-beginners-guide-to-boolean-search-terms#:~:text=What%20is%20Boolean%20Search%3F,candidates%2C%20while%20disregarding%20the%20unrelated>

New York Public Library. (2011, febrero 22). *What is a Boolean search?*.
<https://www.nypl.org/blog/2011/02/22/what-boolean-search>

Ryan, E. (2022, mayo 2). *Boolean Operators | Quick Guide, Examples & Tips*. Scribbr.
<https://www.scribbr.com/working-with-sources/boolean-operators/>

Recurso(s) recomendado(s): McMaster Libraries. (2016, noviembre 18). *How Library Stuff Works: Boolean Modifiers "", *, ()* [video]. <https://www.youtube.com/watch?v=Ed7EswsnEbM>

McMasters Libraries. (2016, noviembre 28). *How Library Stuff Works: Boolean Operators (AND OR NOT)* [video]. <https://www.youtube.com/watch?v=bCAULDuMcso&t>

Término(s) relacionado(s): [Palabras clave](#)



Canalización de datos

La canalización de datos es un conjunto de procesos automatizados que permiten la transferencia de datos desde diversas fuentes hasta un destino específico, como un lago de datos o un almacenamiento de datos, para su análisis. Este método implica la ingesta de datos en bruto, su transformación a través de un procesamiento para asegurar su calidad y compatibilidad, y la carga en un repositorio de datos. Este proceso es especialmente útil para manejar grandes volúmenes de datos en sistemas de Big Data, así como en aplicaciones de inteligencia artificial y aprendizaje automático.

Referencia(s): Datamedia. (s.f.). *¿Qué es un Data Pipeline?*. <https://datademia.es/blog/que-es-un-data-pipeline>

Stryker, C. (2024, junio 14). *What is a data pipeline?*. International Business Machines Corporation (IBM).

<https://www.ibm.com/topics/data-pipeline#:~:text=Contributor%3A%20Cole%20Stryker.What%20is%20a%20data%20pipeline%3F,usually%20undergoes%20some%20data%20processing>

Recurso(s) recomendado(s): ByteByteGo. (2024, junio 11). *What is a Data Pipeline? | Why Is It So Popular?* [video]. <https://www.youtube.com/watch?v=kGT4PcTEPP8>

Término(s) relacionado(s): [Almacenamiento de datos](#)

[Canalización de datos](#)

[Computación en la nube](#)

[Gobernanza de datos](#)

[Lago de datos](#)

[Procesamiento de datos](#)

Catalogación

La catalogación es el proceso técnico mediante el cual se registra de forma estructurada las particularidades de un recurso, tales como detalles técnicos, gráficos, tipográficos, bibliográficos y temáticos, entre otros, para poder ubicarlo dentro de una colección, identificarlo y acceder a él rápidamente. Estos recursos pueden ser físicos o digitales, e incluyen libros, revistas, videos, audiovisuales, grabaciones de sonido, material cartográfico, recursos electrónicos, entre otros. El proceso de catalogación se compone de tres labores principales: la catalogación descriptiva, la catalogación temática y el control de autoridades. La catalogación tiene como objetivo producir un registro derivado (“catálogo”) que proporcione suficiente información para que se puedan descubrir y ubicar los recursos, por lo que es necesario tener en cuenta la perspectiva y necesidades de los usuarios finales. El catálogo puede encontrarse en soporte físico, como es el caso de los catálogos sobre fichas, o en soporte digital, como por ejemplo los catálogos de acceso público en línea (OPAC, por sus siglas en inglés).

Referencia(s): Dobreski, B. (16 de julio de 2021). *Catalogación descriptiva: Historia y práctica de la descripción de recursos bibliotecarios*. Biblioteca Nacional de España (BNE).
<https://www.bne.es/es/blog/biblioteconomia/2021/07/16/catalogacion-descriptiva-historia-y-practica-de-la-descripcion-de-recursos-bibliotecarios>

Sánchez Lugo, J., la Dra. Ketty Rodríguez Casillas, K., Cuesta Olivos, F.Y. (s.f.). *Fundamentos de la Organización de la Información y el Conocimiento: Catalogación y Descripción*. LibGuides UPRRP.
<https://uprrp.libguides.com/c.php?g=867219&p=6222290>

Valdés Ramos, C. (2016). *Catalogación: Glosario de bibliotecas y ciencias de la información*. Diarium, Universidad de Salamanca.
<https://diarium.usal.es/experimentado/pasarelas/en-espanol/831-2/1172-2/>

Recurso(s) recomendado(s): Cano, W. (2017, marzo 21). *Historia de la catalogación* [video].
<https://www.youtube.com/watch?v=TBoOWhePv7w>

Fernández González, V.S., & Casa Pueblo (2021). *Guía para la creación del inventario de Casa Pueblo*. Archivo Histórico Casa Pueblo.
<https://archivohistoricocasapueblo.org/s/archivo-historico-de-casa-pueblo/item/1431>

International Council on Archives. (2020). *ISAD (G): Norma internacional general de descripción archivística*. <https://www.ica.org/sites/default/files/isad%20g%20SP.pdf>

International Federation of Library Associations and Institutions. (2016, diciembre). *Declaración de principios internacionales de catalogación (PIC)*.
https://www.ifla.org/wp-content/uploads/2019/05/assets/cataloguing/icp/icp_2016-es.pdf

Snow, K. & Shoemaker, B. (2020, octubre 13). *Definir la ética de la catalogación: perspectivas de los profesionales*. Biblioteca Nacional de España.
<https://www.bne.es/es/blog/biblioteconomia/2020/10/13/definir-la-etica-de-la-catalogacion-perspectivas-de-los-profesionales>

Término(s) relacionado(s): [Base de datos](#)

[Dataset](#)

Checksum

Una suma de verificación o "*checksum*" es un tipo de identificador único para archivos digitales, a veces descrito como un "*file fingerprint*" (huella dactilar del archivo). Los checksums se generan aplicando un conjunto de operaciones matemáticas al archivo, que producen una secuencia de caracteres, la cual constituye el "checksum" de ese archivo. Si el archivo se altera de alguna manera, el "checksum" que produce también va a cambiar; de este modo, los "checksums" ayudan a detectar alteraciones a los objetos digitales. Los checksums son utilizados por los profesionales de informática para detectar errores de alto nivel en las transmisiones de datos. Entre los factores pueden alterar un archivo digital en su transmisión se encuentran interrupciones en la conexión a Internet, problemas de almacenamiento o espacio (incluyendo problemas con el disco duro), un disco dañado o un archivo dañado, o que un tercero interfiera con la transferencia de datos. Los "checksums" se utilizan para confirmar la *fijeza* de los archivos, es decir, que los archivos mantienen su estructura original a nivel de bit, sin alteración alguna. Si las palabras en un archivo de texto se cambian, o se cambia la organización del texto, el archivo cambia a nivel de bit; por consiguiente, pierde su fijeza, ya que su integridad a nivel de bit se ha perdido. Asegurar la fijeza es esencial en términos de proteger la confiabilidad de un objeto digital, sobre todo cuando ese objeto tiene valor evidenciario; es uno de los elementos atendidos en la preservación digital. Los algoritmos de suma de comprobación más comunes utilizados en la preservación digital son: MD5, SHA-256 y SHA-1; el National Institute of Standards and Technology de los Estados Unidos (NIST) recomienda utilizar SHA-256 para constatar la transmisión segura de archivos digitales.

Referencia(s): JavaTpoint. (s.f.). *Difference between MD5 and SHA1*.
<https://www.javatpoint.com/difference-between-md5-and-sha1#:~:text=Conclusion,SHA%2056%20and%20SHA%20512>

National Institute of Standards and Technology. (2022, diciembre 15). *NIST Policy on Hash Functions*.
<https://csrc.nist.gov/Projects/Hash-Functions/NIST-Policy-on-Hash-Functions>

Universidad de Puerto Rico, Recinto de Mayagüez. (s.f.). *Preservación Digital: Resumen de conceptos*. LibGuides UPRM. <https://libguides.uprm.edu/preservacion-digital/resumen-de-conceptos>

University of the Free State. (s.f.). *What is fixity?*
<https://ufs.libguides.com/c.php?g=1113411&p=8118678#:~:text=The%20most%20common%20checksum%20algorithms,as%20they%20are%20not%20interoperable>

Yasar, K. (s.f.). *Checksum*. TechTarget.
<https://www.techtarget.com/searchsecurity/definition/checksum#:~:text=A%20checksum%20is%20a%20value,running%20a%20cryptographic%20hash%20function>

Recurso(s) recomendado(s): Digital Preservation Coalition. (2015). *Fixity and checksums*.
<https://www.dpconline.org/handbook/technical-solutions-and-tools/fixity-and-checksums>

Hirsch, B. (2016, julio). *Generating File Format Identification and Checksums with DROID*.
https://cprerc.files.wordpress.com/2016/07/ercm001_generating-file-format-identification-and-checksums-with-droid.pdf

Término(s) relacionado(s): [Preservación digital](#)

Cloud Computing

[Véase [Computación en la nube](#)]

Ciencia abierta

La Ciencia Abierta (Open Science) es un movimiento mundial surgido de la comunidad científica que promueve un nuevo paradigma para producir y difundir conocimiento. Se basa en principios y prácticas que abarcan todo el ciclo de producción científica, de manera que todas sus etapas (desde el diseño, la recolección de datos, la revisión y la publicación) se realicen con una visión abierta. Busca que la investigación sea accesible, transparente, colaborativa y reutilizable. La Ciencia Abierta no se limita a la publicación de resultados, sino que incluye también los métodos, los datos y todo el proceso de investigación. Se compone de varios elementos, como el acceso abierto a publicaciones, la gestión de datos de investigación, la revisión abierta por pares, el uso de software y metodologías abiertas, los recursos educativos abiertos y la participación ciudadana. En esta concepción, la ciencia se construye con, por y para la sociedad, con el objetivo de democratizar el conocimiento.

Referencia(s): Abadal, E. (2021). Ciencia abierta: un modelo con piezas por encajar. *Arbor*, 197(799), a588.
<https://doi.org/10.3989/arbor.2021.799003>

Abadal, E., & Anglada, L. (2020). Ciencia abierta: cómo han evolucionado la denominación y el concepto. *Anales de Documentación*, 23(1). <https://doi.org/10.6018/analesdoc.378171>

Fecher, B., & Friesike, S. (2014). *Open Science: One Term, Five Schools of Thought*. In: Bartling, S., Friesike, S. (eds.) *Opening Science*. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-319-00026-8_2

McKiernan, E. C., Bourne, P. E., Brown, C. T., Buck, S., Kenall, A., Lin, J. y Yarkoni, T. (2016). How open science helps researchers succeed. *eLife* 5. <https://doi.org/10.7554/eLife.16800.001>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2021). *Recomendación sobre la Ciencia Abierta*. <https://doi.org/10.54677/YDOG4702>

Recurso(s) recomendado(s): De Filippo, D.; D'Onofrio, M. G. (2019). Alcances y limitaciones de la ciencia abierta en Latinoamérica: análisis de las políticas públicas y publicaciones científicas de la región. *Hipertext.net* (19), 32-49 <https://doi.org/10.31009/hipertext.net.2019.i19.03>

Meneses Placeres, G., Álvarez Reinaldo, L. A., & Machado Rivero, M. O. (2022). Revisión de las

prácticas de Ciencia Abierta en América Latina y el Caribe. *Revista Cubana De Transformación Digital*, 3(1), e159. <https://rctd.uic.cu/rctd/article/view/159>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2023). *Open Science Toolkit*. <https://www.unesco.org/en/open-science/toolkit>

Término(s) relacionado(s): [Acceso abierto](#)

[Código abierto](#)

[Recursos educativos abiertos](#)

[Software libre](#)

Código abierto

El término “código abierto” u “*open source*” se refiere a programados informáticos (“*software*”) que publican su código fuente, el cual generalmente está disponible libre de cargos. El software puede redistribuirse libremente y se permite el desarrollo de obras derivadas. La licencia *open source* no puede discriminar a ninguna persona o campo de actividad. El software que tiene una licencia de código abierto permite que una comunidad de desarrolladores de todo el mundo mejore el software, proporcionando mejoras y correcciones de errores. Esto es diferente al software “propietario” (“*proprietary software*”), donde el código subyacente se mantiene en secreto, lo que permite a las empresas generar ingresos por su trabajo, pero limita la capacidad que tienen los usuarios para trabajar con el código, comprenderlo y aportar al desarrollo del software.

Referencia(s): Biblioteca Administración de Empresas. (s.f.). *Acceso Abierto*. <https://baeuprrp.com/open-source-acceso-abierto/>

Budapest Open Access Initiative. (s.f.). *Read the Declaration*.
<https://www.budapestopenaccessinitiative.org/read/>

Corrado, E. M. (2005). The importance of open access, open source, and open standards for libraries: Theme: open access journals. *Issues in Science and Technology Librarianship*, 42.
<https://doi.org/10.29173/istl2002>

Open Access Government. (2022, febrero 8). *What is open source, and why does it matter today?*
<https://www.openaccessgovernment.org/open-source-technology/129261/>

Opensource.com (s.f.). *The open source way*. <https://opensource.com/open-source-way>

Recurso(s) recomendado(s): Awesome Digital Humanities. (s.f.). *Awesome Digital Humanities*.
<https://dh-tech.github.io/awesome-digital-humanities/>

Maxwell, J.W.; Hanson, E.; Desai, L.; Tiampo, C. & et al. (2019, julio). *Mind the Gap: A Landscape Analysis of Open Source Publishing Tools and Platforms*. Mind the Gap.
<https://mindthegap.pubpub.org/>

Open Source Initiative. (2007, marzo 22). *The Open Source Definition*. <https://opensource.org/osd/>

Término(s) relacionado(s): [Acceso abierto](#)

[Freeware](#)

[Shareware](#)

[Software libre](#)

[Software propietario](#)

Computación creativa

Campo multidisciplinario que explora las intersecciones entre la informática, las artes y el diseño, entendiendo la programación y las tecnologías digitales como medios de expresión y producción cultural. Más que centrarse en la resolución eficiente de problemas, busca generar procesos estéticos que expandan las posibilidades de la creación artística y la investigación humanística. A través de diversos métodos computacionales, impulsa el desarrollo de obras y experiencias que van desde videojuegos, animaciones y entornos interactivos hasta instalaciones artísticas, música electrónica y performance. Este enfoque híbrido combina expertise técnico y sensibilidad artística para promover la experimentación, el juego y la imaginación como motores de innovación, mientras que invita a reflexionar críticamente sobre las formas en que las computadoras transforman la práctica creativa y los modos de producir conocimiento en la contemporaneidad.

Referencia(s): SHIFTA. (2023, diciembre 19). *¿Qué es el creative computing?*.
<https://weareshifta.com/que-es-el-creative-computing/>

Creative Computing. (2025, 15 de septiembre). En *Wikipedia*.
https://en.wikipedia.org/wiki/Creative_computing

Recurso(s) recomendado(s): Bakse, J. (s.f.). *Comp Form*. compform.net. <https://compform.net>

Departamento de Informática USM. (2024, junio 27). *Explorando la computación creativa: algoritmos y arte* [video].
<https://www.youtube.com/live/GKKTGILWMQM?si=FAI94rewNJ7vvcfJ>

Término(s) relacionado(s): [Curaduría digital](#)
[Digitalización](#)
[Diseño web](#)
[Estudio de medios](#)

[Mapa de sitio](#)

[Repositorio digital](#)

[TICs](#)

Computación en la nube

La computación en la nube, o cloud computing, es la utilización de servidores remotos conectados a Internet para almacenar, gestionar y procesar datos, en lugar de depender de servidores locales o computadoras personales. Este enfoque ofrece la ventaja de acceder a recursos informáticos desde cualquier lugar y en cualquier momento, lo que brinda mayor flexibilidad y escalabilidad en el uso de tecnologías. Entre sus características más destacadas se encuentra el acceso remoto, que permite a los usuarios interactuar con aplicaciones y datos a través de cualquier dispositivo con conexión a Internet, sin necesidad de instalaciones locales. Además, existen tres modelos de servicio principales: el Software como Servicio (SaaS), que incluye aplicaciones accesibles en línea como Google Docs o Spotify; la Plataforma como Servicio (PaaS), que proporciona entornos de desarrollo para crear y gestionar aplicaciones sin preocuparse por la infraestructura; y la Infraestructura como Servicio (IaaS), que ofrece recursos informáticos virtualizados a través de la red.

Mientras el almacenamiento en la nube es un medio de compartir y almacenar datos, la computación en la nube brinda la posibilidad de trabajar con datos de forma remota con los datos y transformarlos.

Referencia(s): Cloud Carib. (s.f.). *Cloud Storage vs. Cloud Computing: What's the Difference?*
<https://info.cloudcarib.com/blog/cloud-storage-vs.-cloud-computing-whats-the-difference>

Google Cloud. (s.f.). *¿Cuáles son los diferentes tipos de computación en la nube?*
<https://cloud.google.com/discover/types-of-cloud-computing?hl=es-419>

Grapsas,T. (2018, septiembre 16). *¿Qué es cloud computing o computación en la nube? Conoce sobre el término a continuación*. Pingback. <https://rockcontent.com/es/blog/computacion-en-la-nube/>

Susnjara S. & Smalley I. (2024, febrero 14). *¿Qué es la computación en la nube?*. International Business Machines Corporation (IBM). <https://www.ibm.com/es-es/topics/cloud-computing>

Recurso(s) recomendado(s): Grapsas,T. (2018, septiembre 16). *¿Qué es cloud computing o computación en la nube? Conoce sobre el término a continuación*. Pingback. <https://rockcontent.com/es/blog/computacion-en-la-nube/>

Susnjara S. & Smalley I. (2024, febrero 14). *¿Qué es la computación en la nube?*. International Business Machines Corporation (IBM). <https://www.ibm.com/es-es/topics/cloud-computing>

Término(s) relacionado(s): [Almacenamiento de datos](#)

[Almacenamiento en la nube](#)

[Base de datos](#)

[Lago de datos](#)

Creative Commons

Creative Commons es una organización global sin fines de lucro que permite compartir y reutilizar la creatividad y el conocimiento a través de la provisión de herramientas legales gratuitas. Dichas herramientas legales ayudan a quienes desean fomentar la reutilización de sus obras, ofreciéndolas para su uso en condiciones generosas y estandarizadas, así como a aquellos que quieren hacer usos creativos de dichas obras. Las leyes de derechos de autor (*copyright*) otorgan a los creadores un conjunto de derechos exclusivos sobre sus obras creativas, que generalmente incluyen, como mínimo, el derecho a reproducir, distribuir, exhibir y hacer adaptaciones; los propietarios suelen utilizar la frase "Todos los derechos reservados" para indicar que se reservan todos los derechos que les otorga la ley. Cuando expiran los derechos de autor, la obra pasa al dominio público y el titular

de los derechos ya no puede impedir que otros participen en esas actividades bajo derechos de autor, con la excepción de los derechos morales reservados a los creadores en algunas jurisdicciones. Las licencias *Creative Commons* ofrecen a los creadores un espectro de opciones entre retener todos los derechos y renunciar a todos los derechos (dominio público), un enfoque que denominan "Algunos derechos reservados". Son modelos de contratos que sirven para otorgar públicamente el derecho de utilizar una publicación protegida por los derechos de autor. Entre menos restricciones implique una licencia, mayores serán las posibilidades de utilizar y distribuir un contenido.

Referencia(s): Creative Commons. (s.f.) *What is Creative Commons and what do you do?*.
<https://creativecommons.org/faq/#what-is-creative-commons-and-what-do-you-do>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (s.f.) *Las licencias Creative Commons*. <https://es.unesco.org/open-access/las-licencias-creative-commons>

Recurso(s) recomendado(s): Creative Commons. (s.f.) *Sobre las licencias*. <https://creativecommons.org/licenses/?lang=es>

Lebrón Ramos, J. (2016, octubre 27). *Creative Commons, Aspectos importantes*. Centro para la Excelencia Académica (CEA).
<https://cea.uprrp.edu/wp-content/uploads/2015/12/Creative-Commons-Aspectos-importantes-October-2016.pdf>

Derechos Digitales América Latina. (s.f.). *Archivo de Dudas Frecuentes: Creative Commons*.
<https://dudas.derechosdigitales.org/tag-caso/creative-commons/>

Término(s) relacionado(s): [Acceso abierto](#)

[Atribución](#)

[Recursos Educativos Abiertos](#)

[Uso Justo](#)

Curaduría digital

La curaduría digital es la gestión y preservación de datos e información digital a lo largo de su ciclo de vida con el objetivo de garantizar su acceso en el largo plazo. Abarca la selección, adquisición, preservación, mantenimiento y divulgación de datos y recursos digitales. Tradicionalmente, los curadores son responsables de adquirir material para una colección, preservar estos materiales para las generaciones futuras, ayudar a los usuarios a ubicar elementos de la colección, brindar información contextual para que puedan comprenderlos mejor y diseñar exhibiciones para el beneficio y disfrute del público. Los curadores digitales asumen dichas responsabilidades, pero enfocándose en los recursos digitales, atendiendo además aspectos relacionados a los derechos de autor en la divulgación de contenidos en línea, la gestión de información contextual y de herramientas de software para que las colecciones digitales sean lo más útiles posible para los usuarios, y la identificación e implementación de métodos apropiados para preservar y brindar acceso a materiales “*born digital*”.

Dado el incremento continuo de información disponible en Internet que provoca una sobrecarga de información difícil de procesar (conocida también como “infoxicación”), la curaduría digital se asocia además con la “curaduría de *contenidos* digitales” (“*digital content curation*”), es decir, el acto de encontrar, agrupar, organizar y compartir el mejor y más relevante contenido sobre un tema específico. Dicha mirada al trabajo curatorial implica buscar contenidos digitales, filtrarlos, organizarlos y difundirlos, proporcionando una mirada perspicaz y una guía experta para propiciar y acompañar la exploración de los mismos. El objetivo principal de la curaduría de contenido es ayudar a otros a descubrir, aprender y dar sentido a datos e información con lo que no están familiarizados. En este sentido, el curado digital utiliza su experiencia en un campo para recopilar contenido digital de calidad en torno a un tema específico y presentar ese contenido de una manera que eduque a otros.

Referencia(s): Digital Curation Centre. (s.f.) *What is digital curation?*. <https://www.dcc.ac.uk/about/digital-curation>

Fundéu Real Academia Española. (2012, March 14). «Infoxicación», neologismo adecuado en español. Fundéuræ.

<https://www.fundeu.es/recomendacion/infoxicacion-neologismo-adecuado-en-espanol-1279/>

Garzón Tejada, J. F. (2016). *La curaduría de contenido digital: un espacio de encuentro entre el saber disciplinar y pedagógico*. Universidad de Antioquia.

https://bibliotecadigital.udea.edu.co/dspace/bitstream/10495/5209/1/JuanGarzon_2016_curaduria_contenidodigital.pdf

Good, R. (2016, enero 7). *What is content curation*. *Content Curation Official Guide*. Medium.

<https://medium.com/content-curation-official-guide/what-is-content-curation-84212256e84>

The New York Public Library. (s.f.). *What is a digital curator?*.

<https://www.nypl.org/blog/2011/04/04/what-digital-curator>

Smithsonian Institution Archives. (s.f.) *Digital Curation*.

<https://siarchives.si.edu/what-we-do/digital-curation>

Recurso(s) recomendado(s): Deschaine, M.E. & Sharma, S.A. (2015). The Five Cs of Digital Curation: Supporting Twenty-FirstCentury Teaching and Learning. *InSight: A Journal of Scholarly Teaching* 10, Pp. 19 - 24. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1074044.pdf>

Good, R. (s.f.). *Content Curation Official Guide*. Medium.

<https://medium.com/content-curation-official-guide/content-curation-cultural-heritage-5cb602d066af>

Sabharwal, A. (2015). *Digital curation in the digital humanities: Preserving and promoting archival and special collections*. Chandos Publishing.

https://books.google.com.pr/books?hl=en&lr=&id=GpiKBAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&ots=dSirspphiU&sig=2lcd8xonyljKUDVbuDEWyW2tNUY&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

Valencia M., P. A. (s.f.). *Curaduría de contenidos digitales*. Universidad Externado de Colombia.

https://comunidadvirtual.uexternado.edu.co/wp-content/uploads/2018/01/curaduria_enero_febrero.pdf

Término(s) relacionado(s): [Born digital](#)

[Brecha digital](#)

[Preservación digital](#)

[Repositorios digitales](#)

[Uso Justo](#)

[Web 2.0](#)



Dataset

Los *datasets* o *data sets* son conjuntos estructurados de datos, generalmente asociados con una colección particular de materiales o recursos de información. Habitualmente estos conjuntos de datos están estructurados a modo de tabla, en la que cada columna corresponde a una variable y las filas representan los diferentes recursos o materiales descritos. Un dataset puede estar compuesto por diferentes tipos de datos, como texto, números, imágenes, videos, coordenadas de geolocalización, etc. Estos datos se recopilan y

almacenan con el propósito de realizar análisis, investigación, toma de decisiones, entre otros, por lo que es fundamental que los datasets pasen por un control de calidad (que implica asegurarse de que los datos sean precisos, completos, consistentes y que estén bien documentados), de modo que sirvan para realizar un análisis confiable y obtener conclusiones válidas.

Referencia(s): The Data Schools. (s.f.). *¿Qué es un Dataset?*. <https://thedataschools.com/que-es/data-set/>

Library of Congress. (s.f.). *Research guides: Datasets at the Library of Congress: a research guide: Introduction*. <https://guides.loc.gov/datasets/introduction>

Recurso(s) recomendado(s): Digital Preservation Coalition. (2021, julio). *Preserving Spreadsheets*. <https://www.dpconline.org/docs/technology-watch-reports/2473-preserving-spreadsheets/file>

Crawford, T. G., Jamie Morgenstern, Briana Vecchione, Jennifer Wortman Vaughan, Hanna Wallach, Hal Daum III, Kate. (s.f.). *Datasheets for datasets*. Communications of the ACM. <https://cacm.acm.org/magazines/2021/12/256932-datasheets-for-datasets/abstract>

Hooland, S. van, Verborgh, R., & Wilde, M. D. (2021, marzo 24). *Limpieza de datos con OpenRefine*. Programming Historian. <https://programminghistorian.org/es/lecciones/limpieza-de-datos-con-OpenRefine>

Wittmann, R., Neatrour, A., Cummings, R., & Myntti, J. (2019, diciembre). From digital library to open datasets: Embracing a “collections as data” framework. *Information Technology and Libraries*, 38(4), 49–61. <https://doi.org/10.6017/ital.v38i4.11101>

Término(s) relacionado(s): [Base de datos](#)

[Catalogación](#)

[Metadatos](#)

Data pipeline

[Véase [Canalización de datos](#)]

Datificación

La datificación es el proceso de convertir fenómenos, comportamientos y datos de múltiples fuentes en información cuantificable y analizable digitalmente. Permite extraer conocimientos valiosos que facilitan la comprensión, predicción y optimización de procesos en diversos ámbitos. Implica la recopilación, almacenamiento y análisis de grandes volúmenes de datos con ayuda de tecnologías como la inteligencia artificial y el aprendizaje automático, posibilitando la toma de decisiones más informadas, la personalización de servicios y el aumento de la eficiencia. A la vez, plantea retos importantes respecto a la privacidad y ética en el manejo de datos.

Referencia(s): Mejias, U. A. & Couldry, N. (2022, julio). Datificación. Revista Latinoamericana de Economía y Sociedad Digital. <https://revistalatam.digital/article/22tr06/>

Navarro, S. (2025, abril 4). *Datificación: ¿Cuántos tipos de datos existen?*. Keep Coding. https://keepcoding.io/blog/que-es-la-datificacion/#Unidades_de_medida

Universidad de Alicante. (2022, abril 27). *Datificación y cronología del Big Data*. <https://eps.ua.es/es/catedratelefonica/noticias/datificacion-y-cronologia-del-big-data.html>

Recurso(s) recomendado(s): Navarro, S. (2025, abril 4). *Datificación: ¿Cuántos tipos de datos existen?*. Keep Coding. https://keepcoding.io/blog/que-es-la-datificacion/#Unidades_de_medida

Término(s) relacionado(s): [Base de datos](#)

[Big Data](#)

[Dataset](#)

[Metadatos](#)

Datos masivos

Big Data, o datos masivos, se refiere a conjuntos de información extremadamente grandes, diversos y en constante crecimiento. Estos pueden ser estructurados (como bases de datos o registros de transacciones), no estructurados (como publicaciones en redes sociales o videos) o una combinación de ambos, y son utilizados frecuentemente para entrenar modelos de inteligencia artificial.

El volumen y la diversidad de estos datos exceden la capacidad de las herramientas tradicionales —como bases de datos relacionales o programas estadísticos convencionales— para procesarlos en un tiempo útil. Su complejidad radica especialmente en el manejo de información no estructurada, generada a partir de tecnologías modernas.

Para aprovechar su potencial, el Big Data suele integrarse con datos organizados, permitiendo así una mejor gestión y análisis. Esta dificultad para capturar, almacenar y procesar la información en tiempo real ha llevado a clasificarla según cinco características clave, conocidas como las “5 V”: volumen, velocidad y variedad, a las que más recientemente se han añadido el valor y la veracidad.

Referencia(s): Chen, M. (2024, septiembre 23). *¿Qué es el big data?*. Oracle Cloud Infrastructure (OCI).
<https://www.oracle.com/latam/big-data/what-is-big-data/>

Power Data. (s.f.). *Big Data: ¿En qué consiste? Su importancia, desafíos y gobernabilidad*.
<https://www.powerdata.es/big-data>

Recurso(s) recomendado(s): EDteam. (2019, abril 14). *¿Qué es el Big Data? - La mejor explicación en español* [video]. <https://www.youtube.com/watch?v=M26ilqmqWkl>

Término(s) relacionado(s): [Base de datos](#)

[Datificación](#)

[Metadatos](#)

Diálogo horizontal

Cuando hablamos de diálogo horizontal nos referimos a la interacción entre personas en un mismo nivel jerárquico, sin relaciones de autoridad o subordinación. Este tipo de comunicación promueve la igualdad, la colaboración y el respeto mutuo, facilitando el intercambio abierto de ideas, opiniones y la búsqueda conjunta de soluciones. Además, refuerza las relaciones interpersonales a través de una comunicación bidireccional, en la que todas las voces tienen el mismo peso, lo que favorece la toma de decisiones compartidas y la participación activa de todos los involucrados.

Referencia(s): Comuniza. (s.f.). *Comunicación horizontal*. <https://comuniza.com/diccionario-branding/comunicacion-horizontal>

Peiró, R. (2021, mayo 1). *Comunicación horizontal*. Economipedia. <https://economipedia.com/definiciones/comunicacion-horizontal.html>

Recurso(s) recomendado(s): The Power MBA. (s.f.). *Comunicación horizontal: Agiliza la comunicación con tu equipo*. <https://www.thepowermba.com/es/blog/comunicacion-horizontal>

Término(s) relacionado(s): [Escucha activa](#)

[Escucha profunda](#)

[Metodología participativa](#)

[Soberanía epistémica](#)

Digitalización

Uso de tecnologías de la información y comunicación para capturar en forma digital y tornar accesibles electrónicamente recursos de información generados originalmente en formatos análogos. El término se usa cuando se convierte información, como texto, imágenes o voces y sonidos, en código binario, es decir, en un formato digital que pueda ser entendido por sistemas informáticos o dispositivos electrónicos. Existe una amplia variedad de dispositivos de digitalización que resultan apropiados para los diversos formatos documentales y que atienden sus necesidades de migración de formato para fines de preservación y acceso. La digitalización es una herramienta excelente para facilitar el acceso por parte de los usuarios; con todo, no puede capturar completamente toda la información sobre un artefacto. No obstante, la digitalización es una estrategia valiosa en el conjunto de herramientas de preservación del patrimonio cultural.

Es importante distinguir entre la *digitalización* y la *preservación digital*: la digitalización es el acto de crear una copia digital (lo cual puede ser una actividad que apoye la preservación de recursos análogos); la preservación digital es la gestión de recursos digitales a lo largo del tiempo.

Referencia(s): Fischer, B., Jacobs, H., Cahoon, C., & Huffman, N. (2019, octubre 14). *Tools & Resources for Archival Projects*. Visualizing Objects, Places, and Spaces: A Digital Project Handbook.
<https://doi.org/10.21428/51bee781.40b4d7e0>

Northeast Document Conservation Center. (s.f.). *Session 7: Reformatting and digitization*.
<https://www.nedcc.org/preservation101/session-7/7digitization>

Rouse, M. (2012, septiembre 30). *What does digitization mean?* Techopedia.
<https://www.techopedia.com/definition/6846/digitization>

Recurso(s) recomendado(s): Aponte-González, M. (2020, diciembre 11). *Digitalización de colecciones de interés especial: Breves apuntes para una planificación estratégica*. Sociedad de Bibliotecarios de PR.
https://sociedadbibliotecariospr.files.wordpress.com/2020/12/milaapontegonzalez_digitalizacioincoleccionesbrevesapuntesplanificacioinestrategica_20201211.pdf

Atla. (s.f.). *Digitizing collections: Equipment*.
<https://atla.libguides.com/digitizing-collections/equipment>

Digpubbib. (2015, septiembre 29). *Planning for digitization* [video].
<https://www.youtube.com/watch?v=I2eUVPB6X3g>

Federal Agencies Digital Guidelines Initiative. (2022, junio). *Technical Guidelines for Digitizing Cultural Heritage Materials*.
<https://www.digitizationguidelines.gov/guidelines/DRAFT%20Technical%20Guidelines%20for%20Digitizing%20Cultural%20Heritage%20Materials%20-%203rd%20Edition.pdf>

Fernández González, V. S.; Aponte-González, M., & Casa Pueblo. (2021). *Guía para los procesos de digitalización de Casa Pueblo*. Archivo Histórico Casa Pueblo.
<https://archivohistoricocasapueblo.org/s/archivo-historico-de-casa-pueblo/item/1427>

Federal Agencies Digital Guidelines Initiative. (2002, marzo). *Directrices de proyectos de digitalización de colecciones y fondos de dominio público, en particular para aquellos custodiados en bibliotecas y archivos*.
<https://www.ifla.org/wp-content/uploads/2019/05/assets/preservation-and-conservation/publications/digitization-projects-guidelines-es.pdf>

Término(s) relacionado(s): [Born digital](#)

[Metadatos](#)

Diseño web

Disciplina dedicada al diseño de sitios y aplicaciones web, las interfaces de usuario orientadas a la web y la estética en general de los sitios de Internet. Es una gestión multidisciplinaria de planificación, producción y mantenimiento de sitios web; incluye aspectos estéticos, así como la parte que tiene que ver con los lenguajes orientados a la creación de contenido y definición de aspecto de las páginas. El término se utiliza generalmente para describir el proceso de diseño del *front-end* (el lado del cliente o usuario) vs. el diseño del *back-end* (el lado del servidor, mayormente vinculado a la ingeniería web); por lo general, se refiere a los aspectos de la experiencia del usuario del desarrollo de sitios web en lugar del desarrollo de software. Un diseñador web trabaja en la apariencia, el diseño y, en algunos casos, el contenido de un sitio web. La apariencia, por ejemplo, se relaciona con los colores, la fuente y las imágenes utilizadas. El diseño se refiere a cómo se estructura y clasifica la información, de modo que sea fácil de usar, estéticamente agradable y se adapta al grupo de usuarios y a los objetivos del sitio web.

Referencia(s): Desarrolloweb. (s.f.). *Diseño Web*. <https://desarrolloweb.com/home/disenio-web>

Interaction Design Foundation (s.f.). *Web design?*.
<https://www.interaction-design.org/literature/topics/web-design>

Powell, T.A. (2022, agosto). *Chapter 1: What is web design? Web Design*.
<http://webdesignref.com/chapters/01/ch1-06.htm>

Recurso(s) recomendado(s): Aponte-González, M., & Torres Rodríguez, V. (2022, noviembre 2). *Publicación Web: Arquitectura de la Información y Diseño Web*. UPR Caribe Digital.

<https://www.uprcaribedigital.org/laboratorio/publicacion-dh/>

Web Design Museum. (s.f.). *Web Design History Timeline*.
<https://www.webdesignmuseum.org/web-design-history>

Xia, V. (2017, junio 23). *Beginner's guide: How to learn web designing at home*. Medium.
<https://medium.com/@Vincentxia77/beginners-guide-how-to-learn-web-designing-at-home-796c01b8c0c2>

Término(s) relacionado(s): [Accesibilidad Web](#)

[Arquitectura de la Información](#)

[Front-end](#)

[UX](#)



Embeber

Embeber (“*embed*”) es un término ligado a la programación que se utiliza para hablar de la acción de incrustar o insertar un contenido elaborado en un lenguaje de programación en otro lenguaje diferente. En el ámbito web, es uno de los mecanismos más empleados cuando se desea enriquecer el contenido de una publicación de

cualquier tipo con diferentes elementos que enriquezcan su variedad, tales como textos, imágenes, vídeos, mapas, publicaciones de redes sociales, entre otros. Es una forma efectiva y ágil de acompañar aquello que se muestra al público con información adicional, a través de distintos formatos. Embeber se realiza integrando un código de embebido ("*embed code*"), que es un bloque de HTML que se coloca en otra página y representa un elemento visual (un video, una publicación de redes sociales, un formulario o una página) de otro sitio web o fuente. Este método permite integrar servicios o interfaces de terceros.

Referencia(s): Indeed. (2022, septiembre 30). *What Is an Embed Code and How Do You Add It to Your Website?*.
<https://ca.indeed.com/career-advice/career-development/embed-code>

NeoAttack (2020, agosto 27). *¿Qué es Embeber y para qué sirve?*.
<https://neoattack.com/neowiki/embeber/>

Recurso(s) recomendado(s): Eniun (s.f.). *Etiquetas html para el contenido incrustado*.
<https://www.eniun.com/contenido-incrustado-html5/>

Rodríguez, I. (2022, agosto 4). *How to add html embed codes to your website [quick tip]*.
<https://blog.hubspot.com/marketing/how-to-add-html-embed-codes-ht>

Término(s) relacionado(s): [Diseño Web](#)

[GUI](#)

[Interactividad](#)

[UX](#)

Escucha activa

La escucha activa consiste en prestar atención plena y consciente no solo al contenido verbal, sino también a los sentimientos, gestos y mensajes no verbales que la otra persona transmite. Implica un esfuerzo cognitivo y empático para comprender verdaderamente al interlocutor.

Esta práctica requiere evitar interrupciones o juicios previos, y demostrar empatía y validación emocional, de modo que quien habla se sienta escuchado y valorado. Es fundamental tanto en conversaciones personales como en entornos profesionales, ya que mejora la comunicación, fortalece las relaciones interpersonales y fomenta vínculos de confianza.

Características principales:

- Utilizar preguntas abiertas para obtener más información y mantener un lenguaje verbal positivo.
- Parafrasear o resumir lo expresado por la otra persona para confirmar la comprensión del mensaje.
- Escuchar sin emitir juicios, dejando a un lado sesgos y puntos de vista personales.
- Demostrar paciencia, concentrando la atención en quien habla más que en los propios pensamientos.
- Mantener una comunicación no verbal positiva, con contacto visual y una postura orientada hacia la otra persona.
- Evitar distracciones o realizar múltiples tareas durante la conversación.

La escucha activa es una habilidad clave en la resolución de conflictos, el trabajo colaborativo y la crítica constructiva. Entre sus principales beneficios se encuentran la mejora en la comunicación, la promoción de la colaboración, el fortalecimiento de la confianza y el desarrollo de relaciones más significativas.

Referencia(s): Aso, U. (2025, septiembre 10). *¿Qué es la escucha activa? 10 beneficios de practicarla*. Unobravo.

<https://www.unobravo.com/es/blog/escucha-activa>

García-Allen, J. (2015, agosto 20) . *Escucha activa: la clave para comunicarse con los demás*. Psicología y mente.

<https://psicologiaymente.com/social/escucha-activa-oir>

Martín, N. (2024, noviembre 20). *La escucha activa: características y beneficios*. Comma.

<https://agenciacomma.com/formacion-en-comunicacion/escucha-activa/>

Recurso(s) recomendado(s): García-Allen, J. (2015, agosto 20) . *Escucha activa: la clave para comunicarse con los demás*. Psicología y mente.

<https://psicologiaymente.com/social/escucha-activa-oir>

Martins, J. (2025, febrero 4). *Escucha activa: qué es y cómo practicarla con ejemplos*. Asana.

<https://asana.com/es/resources/active-listening>

Término(s) relacionado(s): [Diálogo horizontal](#)

[Escucha profunda](#)

[Metodología participativa](#)

[Soberanía epistémica](#)

Escucha profunda

Concepto desarrollado por la compositora Pauline Oliveros que propone una práctica de atención sonora orientada a transformar la manera en que percibimos y nos relacionamos con el mundo. A diferencia de oír, que

es un proceso mecánico y pasivo, la escucha profunda implica un ejercicio consciente y activo que busca expandir la percepción más allá de lo inmediato, cultivando sensibilidad hacia los sonidos del entorno, de la naturaleza, de la música y de la mente interna. Oliveros plantea que escuchar no solo permite interpretar el mundo, sino también configurarlo: los modos de escucha dan forma a la vida y sostienen la base de toda cultura. En este sentido, la escucha profunda se entiende como un estado ampliado de conciencia en el que se entrelazan lo individual y lo colectivo, lo humano y lo más-que-humano. Practicar la escucha profunda significa abrirse a una red de relaciones sonoras que conecta todo lo existente y que invita a repensar nuestra posición en el ecosistema de lo audible.

Referencia(s): Deep listening band. (2025, 12 de abril). En *Wikipedia*.

https://en.wikipedia.org/wiki/Deep_Listening_Band

Molina Carpi, L. (1983, octubre 25). *Escucha profunda*. Investigación en Diseño de Imagen y Sonido (IDIS). <https://proyectoidis.org/escucha-profunda-deep-listening/>

Oliveros, P. (s.f.). *Deep Listening*.

<https://smartrnightreadingroom.wordpress.com/wp-content/uploads/2013/11/deep-listening-by-pauline-oliveras.pdf>

Recurso(s) recomendado(s): Oliveros, P. (s.f.). *Deep listening: A composer's sound practice*.

https://www.agosto-foundation.org/sites/default/files/upload/oliveros_pauline_deep_listening_a_composers_sound_practice_2005.pdf

Oliveros, P. (s.f.). *Sonic Meditations*.

https://www.soundportraits.info/wp-content/uploads/2019/06/Oliveros_Pauline_Sonic_Meditations_1974.pdf

Schafer, M. (s.f.). *Listen*. National Film Board of Canada. <https://www.nfb.ca/film/listen/>

TEDx Talks. (2015, noviembre 12). *The difference between hearing and listening* [video].

https://www.youtube.com/watch?v=_QHfOuRrJB8

Término(s) relacionado(s): [Diálogo horizontal](#)

[Escucha activa](#)

[Metodología participativa](#)

[Soberanía epistémica](#)

Estudio de medios

Disciplina que investiga la historia, los contenidos y los efectos de los medios de comunicación en la sociedad y la vida cotidiana. Examina las maneras en que tecnologías como la imprenta, el cine, la radio, la televisión y las plataformas digitales configuran la cultura, las percepciones y las relaciones humanas. Siguiendo a Marshall McLuhan, entiende que el medio es el mensaje, es decir, que cada tecnología no solo transmite información sino que transforma la manera en que percibimos y nos relacionamos con el mundo, actuando como una extensión del sensorio humano. Además, analiza los factores técnicos, sociopolíticos y económicos que condicionan la producción y el consumo mediático, y fomenta una alfabetización crítica para comprender a los medios no como meras herramientas, sino como fuerzas que median y transforman nuestra experiencia compartida.

Referencia(s): Culkin, John M. (s.f.). *A Schoolman's Guide to Marshall McLuhan*.

<https://webspace.royalroads.ca/llefevre/wp-content/uploads/sites/258/2017/08/A-Schoolmans-Guide-to-Marshall-McLuhan-1.pdf>

Fiveable (s.f.). *Introduction to media studies: Understanding media class notes. Understanding Media Unit 1 Study Guides*. <https://library.fiveable.me/understanding-media/unit-1>

Media Studies. (2025, 12 de agosto). En Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Media_studies

Recurso(s) recomendado(s): McLuhan, M. (1969, diciembre 12). *El medio es el masaje: Un inventario de efectos*. Buenos Aires, Argentina; Editorial Paidós.
https://monoskop.org/images/9/9a/McLuhan_Marshall_Fiore_Quentin_El_medio_es_el_masaje_Un_inventario_de_efectos.pdf

mywebcowtube. (2016, mayo 23). *This is Marshall McLuhan: The Medium is the Massage*. McGraw-Hill [video]. https://www.youtube.com/watch?v=t1axnba_Ueg

Término(s) relacionado(s): [Computación creativa](#)

[Fuentes documentales](#)

[Interactividad](#)

[Transdisciplinario](#)

[TICs](#)

[Transmedia](#)



Fair Use

[Véase [Uso justo](#)]

Freeware

Freeware es un tipo de software propietario que se distribuye al usuario de forma gratuita, pero cuyo código fuente no está disponible y no se permite su modificación (sólo su redistribución). “Free” en este sentido se refiere a que es “gratis”, no “libre”.

Referencia(s): GNU (s.f.). *Categorías de software libre y software que no es libre.*

<https://www.gnu.org/philosophy/categories.es.html>

Saxena, M. (2021, diciembre 1) *Opensource Software vs. Free Software vs Freeware Software.*

knoldus. <https://blog.knoldus.com/opensource-software-vs-free-software-vs-freeware-software/>

Recurso(s) recomendado(s): Idealpedia. (2021, enero 5). *Freeware vs. Free software.*

https://idealminischool.ca/idealpedia/index.php/Freeware_vs._Free_software

Término(s) relacionado(s): [Código abierto](#)

[Shareware](#)

[Software](#)

[Software libre](#)

[Software propietario](#)

Front-end

Front-end y *back-end* son términos utilizados por programadores y profesionales informáticos para describir las capas que componen el hardware, software, aplicación o sitio web, que se delinean en función de su accesibilidad para el usuario.

El *front-end* es la interfaz (conocida como la parte “del lado del cliente”), es decir, todo lo que el usuario ve y con lo que interactúa en un sitio web. Por lo general, incluye botones, menús, barras de navegación, contenido y todo lo demás con lo que el usuario puede interactuar.

Referencia(s): Eddie, J. (2022, julio 27). *Frontend vs. Backend vs. Full stack development: Choose the right stack*. Geek Culture.
<https://medium.com/geekculture/frontend-vs-backend-vs-full-stack-development-choose-the-right-stack-bb24799721b2>

Fitzgibbons, L. (2019, mayo). *Front end and back end*. TechTarget.
<https://www.techtarget.com/whatis/definition/front-end>

Lemonaki, D. (2022, marzo 18). *Frontend VS Backend – What 's the Difference?*. FreeCodeCamp.
<https://www.freecodecamp.org/news/frontend-vs-backend-whats-the-difference/>

Recurso(s) recomendado(s): Berkeley (s.f.). *Web Development: Front End vs. Back End*. Berkeley Extension.
<https://bootcamp.berkeley.edu/resources/coding/learn-web-development/front-end-vs-back-end/>

Chauhan, V. (2022, mayo 9). *Frontend Versus Backend Web Development*. UX Matters.
<https://www.uxmatters.com/mt/archives/2022/05/frontend-versus-backend-web-development.php>

Término(s) relacionado(s): [Arquitectura de la Información](#)

[Back-end](#)

[Diseño Web](#)

[GUI](#)

[UX](#)

Fuentes documentales

Las fuentes documentales son utilizadas para recopilar datos, creados por personas o instituciones, necesarios para una investigación, artículo o libro.

Existen tres tipos de fuentes:

1. Fuente primaria o datos de primera mano, tales como entrevistas, correspondencia, manuscritos, periódicos, entre otros. Permiten conocer de manera más cercana las experiencias vividas por otras personas en un momento particular.
2. Fuente secundaria o complementarias recopilan referencias publicadas, de fuentes primarias, sobre un tema. Ejemplos de esta fuente son artículos de revistas y/o periódicos, libros de historia y críticas o comentarios sobre alguna fuente primaria, entre otros. Estas fuentes permiten a las personas encontrar

información sobre un tema en particular, de aquí puede partir cuánto se ha investigado sobre un tema o información sobre alguno que se desee auscultar.

3. Fuente terciaria, suelen organizar tanto las fuentes primarias, como secundarias. Permiten filtrar información sobre un tema específico para facilitar la búsqueda de la persona. Algunos ejemplos de fuentes terciarias son, enciclopedias, bases de datos, directorios, bibliografías, entre otros.

Referencia(s): Mejia Jervis, T. (2020, noviembre 19). *Fuentes documentales: características, tipos y ejemplos*. Lifeder. <https://www.lifeder.com/fuentes-documentales/>

Moreno Díaz, O. (s.f.). *Las fuentes documentales*. Ministerio de Educación y Formación Profesional - INTEF. https://formacion.intef.es/tutorizados_2013_2019/pluginfile.php/246722/mod_resource/content/1/index.html

Velasco, M. (2021, marzo 9). *Tipos de Fuentes Documentales*. Genially. <https://view.genially.com/6046e581162ca37838fced92/guide-tipos-de-fuentes-documentales>

Recurso(s) recomendado(s): Fuente documental. (2025, marzo 8). En *Wikipedia*. https://es.wikipedia.org/wiki/Fuente_documental

Mejia Jervis, T. (2020, noviembre 19). *Fuentes documentales: características, tipos y ejemplos*. Lifeder. <https://www.lifeder.com/fuentes-documentales/>

Término(s) relacionado(s): [Estudio de medios](#)

[Metadatos](#)

[Recursos educativos abiertos](#)

[TICs](#)



GLAM

Acrónimo para referirse como conjunto a las galerías, bibliotecas, archivos y museos (del inglés *Galleries, Libraries, Archives, and Museums*), cuatro tipos de instituciones culturales que recopilan materiales del patrimonio cultural y que comparten una relación de colaboración derivada de sus misiones similares. El término GLAM surgió para que los roles y objetivos de dichas instituciones puedan converger y ajustarse a las necesidades de este amplio sector de la cultura. Esto se percibe concretamente en la colaboración para enlazar colecciones *en línea*.

Referencia(s): Society of American Archivists (s.f.) *Galleries, libraries, archives, and museums*. Dictionary of Archives Terminology. <https://dictionary.archivists.org/entry/galleries-libraries-archives-and-museums.html>

GLAM (cultura). (2025, abril 28). En *Wikipedia*. [https://es.m.wikipedia.org/wiki/GLAM_\(cultura\)](https://es.m.wikipedia.org/wiki/GLAM_(cultura))

Recurso(s) recomendado(s): Candela, G., Sáez, M. D., Escobar, M. P., & Such, M. M. (2021, agosto 30). *Reutilizar colecciones digitales: GLAM Labs*. Programming Historian. <https://programminghistorian.org/es/lecciones/reutilizando-colecciones-digitales-glam-labs>

International GLAM Labs Community. (s.f.). *International Glam Labs Community*. <https://glamlabs.io/>

OpenGLAM. (s.f.). *A Global Network on Sharing Cultural Heritage*. <https://openglam.org/>

University of California, Los Angeles. (s.f.). *Wikipedia: Editing and Use*.
<https://guides.library.ucla.edu/c.php?g=180591&p=1191529>

Término(s) relacionado(s): [Acceso abierto](#)

[Creative Commons](#)

[Curaduría digital](#)

[Humanidades Digitales](#)

Gestión de datos

La gestión de datos es la práctica de recopilar, organizar, administrar y acceder a los datos con el fin de apoyar la productividad, la eficiencia y la toma de decisiones en una empresa u organización. Es un proceso integral que abarca desde la recopilación, procesamiento y validación de los datos, hasta su almacenamiento, protección, aseguramiento de la calidad, gobernanza, así como la disponibilidad y recuperación ante desastres.

Su objetivo principal es transformar los datos brutos —es decir, aquellos recopilados directamente de una fuente primaria sin haber sido procesados, organizados ni analizados— en información útil, confiable y significativa para:

- Dar soporte a procesos de negocio y cumplir con normativas.
- Facilitar análisis, inteligencia artificial y transformación digital.
- Permitir la toma de decisiones informadas y estratégicas basadas en datos.
- Asegurar la protección, privacidad y control del acceso a los datos.

- Gestionar el ciclo de vida completo de la información desde su creación hasta su eliminación.

Los pasos claves en la gestión de datos incluyen descubrir y entender los datos, limpiarlos, transformarlos, validarlos y finalmente publicarlos para su uso en análisis o informes. Una estrategia efectiva de gestión de datos es esencial para cualquier organización que quiera aprovechar sus datos como un activo valioso en la economía digital actual.

Referencia(s): Lu, T. (2024, septiembre 3). *¿Qué es la gestión de datos? Guía práctica con ejemplos*. Datacamp.
<https://www.datacamp.com/es/blog/what-is-data-wrangling>

Oracle Cloud Infrastructure. (2021, mayo 14). *¿Qué es la inteligencia de negocio?*.
<https://www.oracle.com/latam/database/what-is-data-management/>

Red Hat. (2022, mayo 4). *¿Qué es la gestión de los datos?*.
<https://dictionary.archivists.org/entry/postcustodial.html>

Recurso(s) recomendado(s): Lu, T. (2024, septiembre 3). *¿Qué es la gestión de datos? Guía práctica con ejemplos*. Datacamp.
<https://www.datacamp.com/es/blog/what-is-data-wrangling>

Systems Applications and Products. (s.f.). *¿Qué es la gestión de datos?*.
<https://www.sap.com/spain/products/technology-platform/what-is-data-management.html>

Término(s) relacionado(s): [Base de datos](#)
[Gobernanza de datos](#)
[Lago de datos](#)
[Mapa de sitio](#)
[Metadatos](#)
[Repositorio digital](#)

Gobernanza de datos

La gobernanza de datos o gobierno de datos es la toma de decisiones y autoridad para el manejo de los datos. Promueve la disponibilidad y seguridad de los datos a través de diferentes normas, calidad, políticas y procesos de recolección, almacenamiento, procesamiento, seguridad y uso de los datos. La gobernanza de datos concierne a cualquier entidad con interés en cómo se crean y se ponen a disposición para uso de los datos.

Referencia(s): International Business Machines Corporation. (s.f.). *¿Qué es el gobierno de datos?*
<https://www.ibm.com/es-es/topics/data-governance>

PowerData. (s.f.). *Desmitificando el Data Governance: Qué, cuándo, dónde y por qué.*
<https://www.powerdata.es/data-governance>

Recurso(s) recomendado(s): Amazon Web Services. (s.f.) *¿Qué es la gobernanza de datos?*
<https://aws.amazon.com/es/what-is/data-governance/>

PowerData. (s.f.). *Desmitificando el Data Governance: Qué, cuándo, dónde y por qué.*
<https://www.powerdata.es/data-governance>

Término(s) relacionado(s): [Almacenamiento de datos](#)

[Base de datos](#)

[Computación en la nube](#)

[Gestión de datos](#)

[Lagos de datos](#)

GUI

La *interfaz gráfica de usuario*, conocida en inglés como *Graphical User Interface* (GUI), es la forma en que un usuario puede interactuar con un dispositivo informático a través de su pantalla gráfica mediante el uso de iconos, menús y otros indicadores visuales sin tener que introducir comandos de texto en una consola. Las representaciones de la GUI se manipulan mediante un dispositivo señalador, como un mouse, *trackball*, lápiz óptico o un dedo en una pantalla táctil. La GUI es un entorno visual amigable que permite al usuario realizar cualquier acción sin necesidad de tener conocimientos de programación.

Antes de la creación de la GUI, las computadoras solo podían funcionar con una interfaz de línea de comandos (CLI, por sus siglas en inglés) que requería que los usuarios escribieran comandos manualmente y respondieran con texto a las indicaciones del sistema operativo. Las GUI se crearon para hacer que las computadoras fueran más fáciles de usar. Hoy en día, la mayoría de los programas se basan en GUI, pero algunas tareas de programación aún requieren el uso de una CLI.

Referencia(s): Arimetrics (s.f.) *Qué es Interfaz Gráfica de Usuario (GUI)*.

<https://www.arimetrics.com/glosario-digital/interfaz-grafica-usuario-gui>

Beal, V. (1996, septiembre 1). *Gui meaning & definition | what is graphical user interface?*. Webopedia.

<https://www.webopedia.com/definiciones/gui/>

Rouse, M. (2021, mayo 28). *What Does Graphical User Interface Mean?* Techopedia.

<https://www.techopedia.com/definition/5435/graphical-user-interface-gui>

Recurso(s) recomendado(s): Reimer, J. (2005, mayo 5). *A history of the GUI*. Ars Technica.

<https://arstechnica.com/features/2005/05/gui/>

Web Dev (s.f.). *GUI Challenges*. <https://web.dev/shows/gui-challenges/>

Término(s) relacionado(s): [Accesibilidad Web](#)

[Diseño Web](#)

[Front-end](#)

[Interactividad](#)



Hardware

El hardware es la parte física de un dispositivo informático (computadoras, teléfonos móviles, tablets, etc.). Esto incluye todos los componentes y accesorios que permiten el correcto funcionamiento del dispositivo y que se pueden tocar: el ratón, el teclado, los microchips, los discos duros, la memoria RAM, la pantalla, etcétera. Asimismo, las impresoras y las bocinas o altavoces también pueden considerarse hardware. Gracias a este conjunto de periféricos y componentes electrónicos, podemos procesar información, alimentar al sistema y contar con imágenes y sonidos.

En términos generales, el hardware se clasifica en cuatro categorías principales: *dispositivos de entrada* (dispositivos a través de los cuales los usuarios ingresan datos e información en la computadora o simplemente interactúa con ella, tales como el teclado, el ratón, etc.), *dispositivos de salida* (dispositivos que se utilizan para mostrar el resultado de la tarea realizada por el usuario, tales como monitores, impresoras, bocinas, etc.), *dispositivos de almacenamiento* (dispositivos que se utilizan para almacenar datos, tales como discos duros,

memorias flash, discos compactos, etc.) y *componentes internos* (dispositivos importantes de hardware presentes en el sistema informático, tales como la CPU, la placa base o “*motherboard*”, la memoria RAM, etc.).

Referencia(s): GCFGlobal (s.f.) *Hardware and software*.

<https://edu.gcfglobal.org/en/computer-science/hardware-and-software/1/>

Sanjoy (s.f.) *Difference between hardware and software*. GeeksforGeeks.

<https://www.geeksforgeeks.org/difference-between-hardware-and-software/>

Universidad Francisco de Vitoria (s.f.) *Diferencia entre hardware y software*.

<https://www.ufv.es/cetys/blog/diferencia-entre-hardware-y-software/>

Recurso(s) recomendado(s): Hardware (2025, octubre 8). En Wikipedia. <https://es.wikipedia.org/wiki/Hardware>

Hardware Museum. (s.f.). *Hardware Museum: Tip of the Day*. <http://hw-museum.cz/>

Término(s) relacionado(s): [Software](#)

Herramienta digital

Las herramientas digitales son aplicaciones, programas y plataformas basadas en internet que facilitan una amplia gama de actividades. Estas herramientas ayudan en tareas como la búsqueda de información, la organización de datos, la creación de presentaciones, la colaboración en línea, la comunicación y la educación a distancia, entre otras. Gracias a su accesibilidad y capacidad para integrarse con otros sistemas, permiten a los usuarios mejorar la eficiencia y productividad en distintos ámbitos, desde lo personal hasta lo profesional.

Algunos ejemplos de herramientas digitales incluyen: Canva (para diseño gráfico), Google Docs (para la creación y colaboración en documentos), Zoom (para videoconferencias), entre muchas otras. Además, muchas de estas

herramientas fomentan la colaboración en tiempo real y la comunicación global, permitiendo el acceso a recursos y conocimientos en cualquier momento y desde cualquier lugar.

Referencia(s): Alvarado, E. (2024, septiembre 27). *¿Qué son las herramientas digitales? Aprovecha la tecnología en tu negocio*. Zenvia. <https://www.zenvia.com/es/blog/herramientas-digitales/>

Ecosistema de Recursos Educativos Digitales SENA. (2021, octubre 21). *Herramientas digitales* [video]. <https://www.youtube.com/watch?v=cmJDv36nogY>

Grupo GEARD. (2023, marzo 31). *Herramientas digitales: qué son y por qué son importantes*. <https://grupoguard.com/blog/herramientas-digitales-importantes/>

Recurso(s) recomendado(s): Ecosistema de Recursos Educativos Digitales SENA. (2021, octubre 21). *Herramientas digitales* [video]. <https://www.youtube.com/watch?v=cmJDv36nogY>

Término(s) relacionado(s): [Fuentes documentales](#)

[Recursos educativos abiertos](#)

Humanidades digitales

Campo multidisciplinario donde se estudian e interaccionan las prácticas y los estudios de las humanidades, ciencias de la información y ciencias de cómputos. Las humanidades digitales son una sombrilla de prácticas convergentes y transdisciplinarias enfocadas en dos aspectos principales: la aplicación de métodos y herramientas tecnológicas para el estudio de las Humanidades; y el estudio de la producción digital desde una perspectiva humanista.

Referencia(s): Aponte-González, M. (2022, septiembre 7) *¿Qué son las Humanidades Digitales?: Introducción Ilustrada*. UPR Caribe Digital. <https://www.uprcaribedigital.org/laboratorio/intro-dh/>

Aponte-González, M., & Torres Rodríguez, V. (2022, septiembre 14). *Planificación estratégica de proyectos en las Humanidades Digitales*. UPR Caribe Digital. <https://www.uprcaribedigital.org/laboratorio/plan-dh/>

González Vélez, M., & Ríos Villarini, N. (2021, mayo 6). *Taller: Humanidades Digitales: Principios básicos y posibilidades*. <http://www.criiasupr.org/multimedia/documents/Humanidades%20Digitales%20retos%20y%20posibilidades.pdf>

Recurso(s) recomendado(s): Heppler, J. (2015, enero). *What is Digital Humanities?* <https://whatisdigitalhumanities.com/>

Término(s) relacionado(s): [GLAM](#)

[Transdisciplinario](#)



Identidad visual

La identidad visual es un concepto fundamental en el ámbito del marketing y el diseño que se refiere al conjunto de elementos gráficos y visuales que representan a una marca. La identidad incluye el logotipo, la tipografía, la

paleta de colores, el estilo fotográfico y los materiales de comunicación. Una representación visual bien definida ayuda a diferenciar una marca de otras, permite transmitir su misión, visión y valores.

Referencia(s): Pérez, L. (2020, febrero 20). *Guía para construir la identidad visual de tu empresa con las mejores prácticas*. Rockcontent. <https://rockcontent.com/es/blog/identidad-visual/>

U-tad. (2022, diciembre 21). *Identidad visual, ¿qué es y para qué sirve?*. <https://u-tad.com/identidad-visual-que-es-y-para-que-sirve/>

Recurso(s) recomendado(s): Lemos, M. (2021, diciembre 27). *Identidad visual*. Agarimo. <https://agarimoestudio.com/diccionario-de-branding/identidad-visual/?srsltid=AfmBOOpuehoLtmUPdZAYmAWMISQe4cyUtUWBibmbj6EaFwDi6DkEUwCN>

Milier, D. (s.f.). *Qué es la identidad visual, su importancia y beneficios*. Tiendanube. <https://www.tiendanube.com/blog/identidad-visual-importancia-beneficios/>

Término(s) relacionado(s): [Curaduría digital](#)
[Metodología participativa](#)
[Realidad virtual](#)

Interactividad

La interactividad mediada por elementos tecnológicos es el proceso mediante el que un individuo interactor, utilizando alguno o algunos de los periféricos de entrada de un sistema, y a través de una determinada interfaz, hace una petición y obtiene, como resultado, una respuesta generada a partir de los datos del sistema, mediante alguno de los periféricos de salida disponibles. La interactividad mediada por elementos tecnológicos requiere,

asimismo, de un código específico que permita la comunicación entre el ser humano y la máquina. Este código, conocido con el nombre de interfaz, hace de intérprete entre el lenguaje humano y el lenguaje del dispositivo tecnológico.

Existen diferentes **tipos** de interactividad persona-máquina, basado en los diferentes elementos que conforman el proceso de interacción, susceptibles de ser modificados por el interactor: *interactividad de interfaz* (la cual genera cambios en la disposición de elementos en pantalla, sea por preferencias estéticas o debido a requerimientos funcionales), *interactividad perceptiva* (la cual se produce al modificar algún valor en el periférico de salida del sistema, como por ejemplo al subir el volumen de una canción o ecualizar el sonido, o modificar el brillo y contraste de una imagen), *interactividad selectiva* (la cual permite acceder a uno o varios de los diferentes núcleos de información preestablecidos y almacenados en el sistema según el orden en que se consulten) e *interactividad de contenidos* (que afecta directamente a los datos disponibles en el sistema, ya que permite generar nuevos datos que producen respuestas no necesariamente previstas de forma explícita en el diseño original del sistema). Para establecer **grados** de interactividad no sólo hay que analizar qué tipo de interactividad ofrece un sistema, sino cómo los combina y en qué momentos los pone a disposición del interactor.

Los *medios interactivos* son un método de comunicación en el que las salidas de un programa dependen de las entradas del usuario. A diferencia de los medios tradicionales, los medios interactivos están destinados a mejorar la experiencia del usuario, puesto que el contenido se basa en la entrada de cada uno, cambiando su rol de observadores a participantes. La tecnología digital, y específicamente las computadoras, permiten al usuario influir en lo que está viendo y escuchando a medida que lo experimenta, que es la clave para hacer que los medios sean interactivos. El usuario ya no es sólo el receptor del mensaje; en realidad está afectando lo que se le presenta, lo que significa que su propia experiencia con los medios será un tanto diferente a la de otros usuarios.

Referencia(s): Dhir, R. (2021, diciembre 5). *Interactive Media: Definition, Types, and Examples*. Investopedia.
<https://www.investopedia.com/terms/i/interactive-media.asp>

Imm, J. (2022, septiembre 28). *Types of interactive media*. North Central College.
<https://www.northcentralcollege.edu/news/2022/09/28/types-interactive-media>

Mehta, D. (s.f.). *Interactive Media*. G2.<https://www.g2.com/glossary/interactive-media-definition>

Universitat Oberta de Catalunya (s.f.). *Interactividad: Definición y tipos*.
http://cv.uoc.edu/UOC/a/moduls/90/90_574b/web/main/m1/c2/5.html

Recurso(s) recomendado(s): Dalelio, C.M. (s.f.). *Interactive Media and Society*. Rowman & Littlefield.
<https://rowman.com/ISBN/9781793633002/Interactive-Media-and-Society>

Egert, C., Goins, E., & Phelps, A. (2014). Interactivity: New Rules of Engagement for the Humanities. *Journal of Interactive Humanities*, 2(1), 27-29. <https://doi.org/10.14448/jih.02.0001>

Flash Mob Computing. (s.f.). *What is Interactive Media?*. FlashMobComputing.
<https://www.flashmobcomputing.org/what-is-interactive-media/>

Término(s) relacionado(s): [Accesibilidad Web](#)

[Diseño Web](#)

[Estudio de medios](#)

[GUI](#)

[Prosumer](#)

[Realidad Aumentada](#)

[Realidad Virtual](#)

[TICs](#)

Internet

Internet es una amplia red interconectada de computadoras, servidores y dispositivos electrónicos que facilita la comunicación y los servicios de datos en línea a escala global. Internet se considera hoy en día el medio más rápido para enviar y recibir información digital. Internet es un conjunto descentralizado de redes interconectadas, lo que significa que no existe una autoridad central que gobierne sus operaciones. Para permitir la comunicación entre dispositivos, Internet se basa en un conjunto de protocolos y estándares (denominado “*Transmission Control Protocol/Internet Protocol*” o TCP/IP) que rige cómo se formatean, dirigen y transmiten pequeñas unidades de datos.

Referencia(s): Arimetrics (s.f.) *Qué es internet*. <https://www.arimetrics.com/glosario-digital/internet>

jimishravat (s.f.) *What is internet? Definition, uses, working, advantages and disadvantages*.
GeeksforGeeks.

<https://www.geeksforgeeks.org/what-is-internet-definition-uses-working-advantages-and-disadvantages/>

Rouse, M. (2023, junio 26). *What Does the Internet Mean?*. Techopedia.

<https://www.techopedia.com/definition/2419/internet>

Recurso(s) recomendado(s): DataReportal (s.f.). *Digital Around the World*.

<https://datareportal.com/global-digital-overview#:~:text=A%20total%20of%205.18%20billion,of%20the%20world%27s%20total%20population>

MKS075 (s.f.). *Difference between internet and intranet*. GeeksforGeeks.

<https://www.geeksforgeeks.org/difference-between-internet-and-intranet/>

Zimmermann, K. A., & Emspak, J. (2022, abril 8). *Internet history timeline: ARPANET to the world wide web*. Livescience.com. <https://www.livescience.com/20727-internet-history.html>

Término(s) relacionado(s): [Intranet](#)

[Web](#)

[Web 2.0](#)

Intranet

Una intranet es una red privada, contenida localmente dentro de una institución, que se utiliza para compartir de forma segura la información de la organización y los recursos informáticos entre los miembros de la misma. Las intranets fomentan la comunicación dentro de una organización, ya que permiten a los miembros acceder fácilmente a información importante, enlaces, aplicaciones, formularios y bases de datos de documentos de la organización. La intranet utiliza una *red de área local* (LAN, por sus siglas en inglés), es decir, una red de computadoras que interconecta las computadoras de los diferentes miembros de la intranet en sus respectivas áreas de trabajo. A menudo se utiliza una base de datos que incluye todos los nombres de usuario de los miembros que tienen derechos de acceso a la red para mantener la seguridad de la intranet.

Referencia(s): Lutkevich, B. (s.f.). *What is an intranet? Definition, benefits and features*. TechTarget. <https://www.techtarget.com/whatis/definition/intranet>

Techslang (s.f.). *What is an Intranet? A short definition of Intranet*. <https://www.techslang.com/definition/what-is-an-intranet/>

Recurso(s) recomendado(s): MKS075 (s.f.). *Difference between internet and intranet*. GeeksforGeeks.
<https://www.geeksforgeeks.org/difference-between-internet-and-intranet/>

Término(s) relacionado(s): [Internet](#)
[Web](#)



Loading...





Keywords

[Véase [Palabras clave](#)]



Lago de datos

Un lago de datos es un repositorio diseñado para almacenar, procesar y proteger datos estructurados y no estructurados de gran volumen. A diferencia del almacén de datos, el lago de datos prepara los datos mientras los documentos se acceden, mientras que el almacén de datos conserva documentos intervenidos con anterioridad.

Referencia(s): Google Cloud. (s.f.). *¿Qué es un data lake?*. <https://cloud.google.com/learn/what-is-a-data-lake>

Oracle Cloud Infrastructure. (s.f.). *¿Qué es un lago de datos?*.
<https://www.oracle.com/mx/big-data/data-lake/what-is-data-lake/>

Recurso(s) recomendado(s): Hewlett Packard Enterprise. (s.f.). *¿Qué es un lago de datos?*.
<https://www.hpe.com/lamerica/es/what-is/data-lake.html>

Lowgren, J. (2023, junio 11). *Data Warehouse vs Data Lake vs Data Lakehouse* [video].
<https://youtu.be/cM9OnRkMutY?feature=shared>

Término(s) relacionado(s): [Almacenamiento de datos](#)

[Base de datos](#)

[Canalización de datos](#)

[Computación en la nube](#)

[Dataset](#)

[Gestión de datos](#)

Líneas de tiempo

Una línea de tiempo es una representación visual y cronológica de eventos, sucesos, procesos o fases significativas de un tema, período histórico, proyecto o la vida de una persona, que permite comprender el orden en que ocurren los hechos y su duración relativa. Generalmente incluye un eje temporal (horizontal o vertical), divisiones de períodos, hitos destacados y elementos visuales como íconos, imágenes o símbolos que resaltan los acontecimientos más importantes. Su propósito es facilitar la comprensión de relaciones entre eventos, mostrar simultaneidad, continuidad o secuencia, y servir como herramienta pedagógica, cultural o de

planificación, permitiendo organizar, explicar y recordar información de manera clara y estructurada. Las líneas de tiempo pueden adoptar variantes temáticas, comparativas o dinámicas, dependiendo del contexto en que se utilicen, y son ampliamente empleadas en educación, investigación histórica, documentación cultural, proyectos de humanidades digitales y gestión de proyectos.

Referencia(s): Giani, Carla (2025, marzo 3). *Línea de tiempo - Qué es, cómo hacer una, tipos y ejemplos*. Concepto.de. <https://concepto.de/linea-de-tiempo>

Significados, Equipo (2025, agosto 27). *Línea de tiempo*. <https://www.significados.com/linea-de-tiempo/>

Recurso(s) recomendado(s): Lucidchart. (s.f.). *Qué es una Línea del Tiempo y Cómo Hacerla*. <https://www.lucidchart.com/pages/es/que-es-una-linea-del-tiempo>

Término(s) relacionado(s): [Herramienta digital](#)
[Recurso educativo abierto](#)



Mapa de sitio

Un mapa del sitio ("*sitemap*") es un registro o visualización de todas las páginas web de un sitio web dentro de un dominio, presentadas de forma jerárquica. Delinea la estructura del sitio web, al tiempo que permite identificar todas las páginas web que lo componen (con sus nombres y, a veces, su propósito), así como las posibles conexiones entre las mismas. Esto sirve de guía para que los usuarios puedan navegar eficientemente dentro del sitio y accedan más fácilmente a sus contenidos.

Los mapas de sitio son un entregable central a menudo asociado con la práctica de la Arquitectura de la Información. No sólo organizan los contenidos del sitio web y ubican a sus usuarios; son además una herramienta fundamental para el SEO (*Search Engine Optimization*), brindándole al sitio web una mejor visibilidad de cara a los motores de búsqueda.

Referencia(s): Amherd, B. (2022, octubre 4). *The difference between information architecture (ia), sitemap, and navigation*. Medium. <https://amherd.medium.com/the-difference-between-information-architecture-ia-sitemap-and-navigation-64eba19296c>

Covert, A. (2022, diciembre 12). *Sitemaps for beginners*. <https://abbycovert.com/writing/sitemaps/>

Latif Khan, K. (2021, febrero 10). *Sitemap and information architecture: What's the difference?*. Medium. <https://bootcamp.uxdesign.cc/sitemap-information-architecture-difference-ad7a66345f3>

madhurihammad. (2021, enero 16). *Difference between information architecture and sitemap*. GeeksforGeeks. <https://www.geeksforgeeks.org/difference-between-information-architecture-and-sitemap/>

Recurso(s) recomendado(s): Gloomaps (s.f.) *Gloomaps*. <https://www.gloomaps.com/>

Nielsen, J. (2008, septiembre 1). *Site Map Usability*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/site-map-usability/>

UPR Caribe Digital (2022, septiembre 7). *Publicación Web: Arquitectura de la Información y Diseño*

Web. UPR Caribe Digital. <https://www.uprcaribedigital.org/laboratorio/publicacion-dh/>

Término(s) relacionado(s): [Arquitectura de la Información](#)

[Gestión de datos](#)

[SEO \(Search Engine Optimization\)](#)

Metadatos

Los metadatos son atributos (estructurados o semiestructurados) utilizados para describir y organizar un recurso de información. Conocidos como “datos sobre datos” o “información sobre recursos de información”, describen el contexto, el contenido y la estructura de un recurso de información y su gestión a lo largo del tiempo. Los metadatos representan las características físicas e intelectuales de un recurso, su contexto, así como las relaciones que los recursos forman entre sí, para que los usuarios tengan una idea más precisa sobre la naturaleza del recurso de información. Además, funcionan como puntos de acceso para potenciar la recuperación de un recurso. Algunos metadatos comunes son: creador, título, formato, tamaño, editor, temas o materias, palabras claves, identificadores, entre otros.

Los metadatos se categorizan en *metadatos descriptivos* (proveen información que ayuda a identificar el recurso de información y le brinda a los usuarios una idea acerca de su contenido), *metadatos estructurales* (describen la relación entre los componentes de un recurso de información y explican cómo estos se deben ordenar para que el recurso se presente la información correctamente) y *metadatos administrativos* (registran información sobre los requisitos técnicos, de preservación y de almacenamiento de un recurso de información, así como sus condiciones de acceso y uso y los derechos de autor).

La asignación de metadatos es una de las tareas principales de la catalogación, la cual se realiza con el objetivo de proveer al usuario suficiente información sobre un recurso de información para que pueda determinar el valor potencial del mismo sin tener que consultarlo directamente.

Referencia(s): Benítez, J. J. M. (s.f.). *Preservación digital: resumen de conceptos*. Libguides UPRM.
<https://libguides.uprm.edu/preservacion-digital/resumen-de-conceptos>

Multilingual Archival Terminology. (s.f.) *Database*. <http://www.ciscra.org/mat/mat/term/233/446>

Online Browsing Platform (2016). *Information and documentation – Records management – Part 1: Concepts and principles*. <https://www.iso.org/obp/ui/en/#iso:std:iso:15489:-1:ed-2:v1:en>

Power Data, (s.f.). *Metadatos, definición y características*. <https://www.powerdata.es/metadatos>

Recurso(s) recomendado(s): Digpublib (2015, septiembre 30). *Using Metadata to Describe Digital Content* [video].
https://www.youtube.com/watch?v=RqgFLj_yspk

Riley, J. (2017, enero 1). *Understanding Metadata: What is Metadata, and What is it For?: A Primer*. National Information Standards Organization (NISO).
<https://www.niso.org/publications/understanding-metadata-2017>

SIUE Lovejoy Library (2014, diciembre 4). *The Metadata Librarian Explains Metadata* [video].
<https://www.youtube.com/watch?v=ABF2FvSPVYE>

Término(s) relacionado(s): [Base de datos](#)

[Catalogación](#)

[Dataset](#)

[Gestión de datos](#)

Metodología participativa

La metodología participativa es un enfoque investigativo y pedagógico que promueve la colaboración, la creatividad y la participación activa de los involucrados en un proyecto. Este método fomenta procesos democráticos y la toma de decisiones conjunta, permitiendo a las personas trabajar en grupo para explorar diversas percepciones sobre un tema en común. Al compartir información y aprender unos de otros, los participantes pueden aplicar estas técnicas en sus organizaciones o comunidades. Entre las formas de implementar la metodología participativa se encuentran los grupos interactivos, las conversaciones y el aprendizaje colaborativo.

Referencia(s): Narvaez, M. (s.f.). *Metodología participativa: Definición, características y técnicas*. QuestionPro.

<https://www.questionpro.com/blog/es/metodologia-participativa/>

Universidad del Internet. (2024, abril 14). *Metodologías participativas: herramientas y ejemplos*.

<https://www.unir.net/revista/educacion/metodologias-participativas/>

Recurso(s) recomendado(s): Carrasco, P. & Bastias Alfaro, F. (2017, diciembre). *Guía de Metodologías Participativas para facilitadores de grupos*. RedSalud.

<https://redsalud.ssmso.cl/wp-content/uploads/2019/03/Gu%C3%ADa-de-metodolog%C3%ADas-participativas-para-Facilitadores-de-grupos.pdf>

Término(s) relacionado(s): [Diálogo horizontal](#)

[Escucha activa](#)

[Escucha profunda](#)

[Soberanía epistémica](#)

Mind Mapping

Los mapas mentales o, en inglés, mind mapping, es una técnica visual que permite organizar y desarrollar ideas de manera estructurada. Se basa en la creación de un diagrama que representa un concepto central, del cual se desprenden ramas que contienen subtemas y detalles relacionados. Este enfoque facilita la comprensión, la generación de ideas y el análisis de la información al descomponerla en partes más manejables.

Referencia(s): MindMapping.com. (s.f.). *What is a Mind Map?*. <https://www.mindmapping.com/mind-map>

Ward, S. (2023, agosto 30). *What is a mind map? Tips, examples, and templates*. Mural. <https://www.mural.co/blog/mind-mapping>

Recurso(s) recomendado(s): Mindmaps.com. (s.f.). *What is Mind Mapping? What Are Its Uses?*. <https://www.mindmaps.com/what-is-mind-mapping/>

Término(s) relacionado(s): [Mapa de sitio](#)

Minimal Computing

Minimal computing (traducido al español como “computación mínima” o “informática mínima”) es un enfoque de la informática en las Humanidades Digitales que aboga por usar sólo las tecnologías que sean necesarias y suficientes para desarrollar proyectos digitales de investigación en entornos donde los recursos (por ejemplo, financieros, de infraestructura y laborales) o las libertades (por ejemplo, de movimiento y de expresión) son escasos. Esto apunta hacia un proceso de toma de decisiones impulsado por los contextos locales en los que se crean los proyectos de investigación y divulgación digital. *Minimal computing* puede incluir tanto el mantenimiento, la restauración y el uso de hardware para realizar trabajos de Humanidades Digitales por necesidad, como el uso de nuevo hardware informático optimizado (como Raspberry Pi o el microcontrolador

Arduino) para realizar trabajos de Humanidades Digitales por elección. Al operar en esta intersección entre la elección y la necesidad, *minimal computing* se plantea como un modo de pensar críticamente sobre conceptos y prácticas importantes dentro de la comunidad de Humanidades Digitales, tales como: en humanidades digitales y otros contextos informáticos, ¿qué se está haciendo con qué tecnologías, cómo y por qué?; ¿cuáles son las mejores prácticas para la construcción de aplicaciones con el fin de maximizar la disponibilidad, disminuir la obsolescencia y reducir los desechos electrónicos?; y en términos de computación y cultura, ¿qué diferencias significativas emergen entre las condiciones económicas, de infraestructura y materiales desde donde operamos? De esta manera, *minimal computing* es también un movimiento crítico, similar al ambientalismo, que busca un equilibrio entre ganancias y costos en cuestiones de justicia social y reutilización, sin mencionar el replanteamiento de las preconcepciones de los sectores acaudalados sobre los "desechos electrónicos" y lo que la gente hace con ellos. Por lo tanto, la computación mínima se relaciona con cuestiones de estética, cultura, medioambiente, relaciones globales de poder y producción de conocimiento, y otras condiciones económicas, de infraestructura y materiales.

Referencia(s): global outlook:digital humanities. (s.f.). *Minimal Computing*.
<http://www.globaloutlookdh.org/minimal-computing/>

Risam, R. & Gil, A. (2022) Introduction: The questions of minimal computing. *Digital Humanities Quarterly*, 16(2). <http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/16/2/000646/000646.html>

Recurso(s) recomendado(s): Digital Humanities Quarterly. (2022). Minimal Computing. *Digital Humanities Quarterly*, 16(2).
<http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/16/2/index.html>

Digital Library of the Caribbean. (s.f.). *Minimal Computing*.
<https://nehcarribbean.domains.uflib.ufl.edu/tools/minimal-computing/>

Minimal computing. (s.f.). *Welcome to Minimal Computing*. <https://go-dh.github.io/mincomp/>

Término(s) relacionado(s): [Brecha digital](#)

[Hardware](#)

[Humanidades Digitales](#)

[Pedagogía crítica](#)

[Software](#)

[TICs](#)

Modelo poscustodial

El modelo poscustodial es una aproximación archivística que desplaza el paradigma tradicional de custodia física de documentos hacia una práctica colaborativa, distribuida y centrada en el acceso, la preservación digital y el empoderamiento de las comunidades que generan los materiales. Bajo este modelo, las instituciones no expropián físicamente las colecciones de las comunidades, sino que colaboran con ellas para capacitar, digitalizar, describir y poner a disposición los materiales, con el respaldo tecnológico de las instituciones integrantes. Surgido como respuesta al aumento de materiales originados en formato digital y al desequilibrio de poder en la preservación patrimonial, el modelo poscustodial promueve relaciones equitativas en la gestión del patrimonio documental, especialmente en contextos de derechos humanos, comunidades marginadas e investigación internacional.

Referencia(s): Alpert-Abrams, H. (2018, octubre 25). *Archivos poscustodiales para el bien colectivo*. Council on Library and Information Resources (CLIR).

<https://www.clir.org/2018/10/archivos-poscustodiales-para-el-bien-colectivo/>

Archivística. (s.f.). *What is the post-custodial archival paradigm and why do we work with it?*.

<https://archivistica.cl/que-es-el-paradigma-archivistico-postcustodial-y-por-que-trabajamos-con-el/>

Society of American Archivists. (s.f.). *Postcustodial*. Dictionary of Archives Terminology.
<https://dictionary.archivists.org/entry/postcustodial.html>

Recurso(s) recomendado(s): Archivística. (s.f.). *What is the post-custodial archival paradigm and why do we work with it?*.
<https://archivistica.cl/que-es-el-paradigma-archivistico-postcustodial-y-por-que-trabajamos-con-el/>

College of Liberal Arts. (2014, agosto 24). *Learning from Latin America Through Post-Custodial Archiving*. University of Texas.
<https://liberalarts.utexas.edu/llilas/news/learning-from-latin-america-through-post-custodial-archiving>

Polk, T. (s.f.). *Archiving Human Rights Documentation: The Promise of the Post-Custodial Approach in Latin America*. University of Texas.
<https://sites.utexas.edu/llilas-benson-magazine/2016/08/05/archiving-human-rights-documentation-the-promise-of-the-post-custodial-approach-in-latin-america/>

Término(s) relacionado(s): [Acceso abierto](#)

[Preservación digital](#)



Loading...



Loading...





Obsolescencia digital

La obsolescencia digital es la eventualidad de que el hardware informático, los medios de almacenamiento y los formatos de archivo de la computadora se vuelvan obsoletos antes de que finalice la vida útil de los datos almacenados en ellos. Cuando esto ocurre, los objetos digitales almacenados en formatos o medios que dependen de estas tecnologías se vuelven irrecuperables. La obsolescencia digital no se puede evitar mientras se siga desarrollando hardware nuevo que deje obsoleto al antiguo. Por lo tanto, la respuesta para evitar la obsolescencia del formato es desarrollar un plan de preservación que archive tanto los datos formateados, la aplicación de creación y el sistema operativo que requiere para ejecutarse. Las personas a cargo de labores de preservación digital deben mantenerse al tanto de las tendencias en el mundo de la computación y migrar sus materiales a formatos y medios de almacenamiento que ayuden a asegurar la accesibilidad futura a los recursos.

Referencia(s): Quick, M. & Maxwell, M. (2005). Ending Digital Obsolescence. *Archiving 2005 Final Program and Proceedings*, Pp. 201 - 205.
<https://www.google.com/url?q=https://library.imaging.org/admin/apis/public/api/ist/website/downloadArticle/archiving/2/1/art00044&sa=D&source=docs&ust=1690485323800057&usg=AOvVaw2pxtMTmfL5Ukl9-Y8hGQ0T>

Universidad de Puerto Rico, Recinto de Mayagüez (s.f.). *Preservación Digital: Resumen de conceptos*.
Libguides UPRM. <https://libguides.uprm.edu/preservacion-digital/resumen-de-conceptos>

Recurso(s) recomendado(s): Curtis, J. (2013). *Museum of Obsolete Media*. <https://obsoletemedias.org>

Digital Preservation Coalition (2015). *Digital Preservation Handbook*.
<https://www.dpconline.org/handbook>

Término(s) relacionado(s): [Hardware](#)

[Preservación digital](#)

[Software](#)

OCR (Optical Character Recognition)

[Véase [Reconocimiento óptico de caracteres](#)]

OER (Open Educational Resources)

[Véase [Recursos Educativos Abiertos](#)]



Palabras clave

Las palabras clave, tags o keywords son términos o descriptores del contenido temático o conceptual de un recurso digital (como textos, imágenes, bases de datos o proyectos interactivos). Se utilizan para etiquetar, clasificar y facilitar la búsqueda y el análisis de información dentro de entornos digitales o repositorios académicos.

Las palabras clave permiten indexar documentos, conectar contenidos relacionados y favorecer la interoperabilidad entre diferentes sistemas o plataformas. Su selección implica identificar los conceptos centrales de una obra o proyecto, siguiendo criterios de relevancia semántica y consistencia terminológica.

También pueden emplearse para el análisis computacional de textos (por ejemplo, en minería de datos o visualización de temas) y para crear ontologías o tesauros que estructuran el conocimiento en campos específicos.

Referencia(s): Niz Ramos, J. (2019). La clave de las palabras clave. *Ginecología y obstetricia de México*, 87(3).
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0300-90412019000300001&lng=es&tlng=es

Pérez, C. (30 de marzo de 2022). *Qué son las keywords o palabras clave y cómo seleccionar las tuyas*. Inboundcycle.

<https://www.inboundcycle.com/blog-de-inbound-marketing/que-es-una-keyword-o-palabra-clave>

Recurso(s) recomendado(s): Meis, C. (2025, septiembre 25). *What Are Keywords? Intro + How to Find and Use Them*. Semrush Blog. <https://www.semrush.com/blog/what-are-keywords/>

Término(s) relacionado(s): [Búsqueda booleana](#)

[Metadatos](#)

[Search Engine Optimization](#)

Patrimonio intangible

Se denomina patrimonio intangible a las manifestaciones culturales que carecen de forma física, y que se expresan a través de tradiciones, saberes, prácticas y modos de vida transmitidos de generación en generación, ya sea de manera oral o mediante la experiencia práctica. Entre sus ejemplos se incluyen rituales, expresiones orales, recetas gastronómicas, danzas y festividades tradicionales, todas ellas fundamentales para la continuidad y fortalecimiento de la identidad cultural de una comunidad.

Referencia(s): Equipo editorial, Etecé (2016, octubre 11). *Patrimonio tangible e intangible*. Enciclopedia de Ejemplos. <https://www.ejemplos.co/20-ejemplos-de-patrimonio-tangible-e-intangible/>

La universidad del internet. (2024, octubre 11). *Tipos de patrimonio cultural*. <https://www.unir.net/revista/humanidades/tipos-patrimonio-cultural>

Recurso(s) recomendado(s): Cajal, A. (2022, septiembre 1). *Patrimonio cultural tangible*. Lifeder. <https://www.lifeder.com/patrimonio-cultural-tangible/>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (s.f.). *¿Qué es el patrimonio cultural inmaterial?*. <https://ich.unesco.org/es/que-es-el-patrimonio-inmaterial-00003>

Término(s) relacionado(s): [GLAM](#)

[Patrimonio tangible](#)

[Preservación digital](#)

Patrimonio tangible

Se entiende por patrimonio tangible el conjunto de bienes materiales con relevancia cultural, histórica o social, cuya principal característica es que pueden percibirse físicamente, es decir, visibles y palpables. Este patrimonio suele clasificarse en dos grandes categorías: mueble, que abarca objetos que pueden trasladarse, como pinturas, esculturas, piezas arqueológicas, manuscritos y utensilios; e inmueble, integrado por aquellos que no pueden desplazarse sin perder su esencia, como edificios, monumentos, conjuntos urbanos y sitios arqueológicos. Ambos tipos constituyen testimonios materiales que permiten comprender y valorar la memoria colectiva de una comunidad o sociedad.

Referencia(s): Cajal, A. (2022, septiembre 1). *Patrimonio cultural tangible*. Lifeder. <https://www.lifeder.com/patrimonio-cultural-tangible/>

Equipo editorial, Etecé (2016, octubre 11). *Patrimonio tangible e intangible*. Enciclopedia de Ejemplos. <https://www.ejemplos.co/20-ejemplos-de-patrimonio-tangible-e-intangible/>

La universidad del internet. (2024, octubre 11). *Tipos de patrimonio cultural*. <https://www.unir.net/revista/humanidades/tipos-patrimonio-cultural/>

Recurso(s) recomendado(s): Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (s.f.). *Historic*

Sanctuary of Machu Picchu. <https://whc.unesco.org/en/list/274/>

Término(s) relacionado(s): [GLAM](#)

[Patrimonio intangible](#)

[Preservación digital](#)

Pedagogía crítica

La pedagogía crítica es una filosofía de la educación y teoría del aprendizaje que implica cuestionar las estructuras y jerarquías de poder normalizadas que existen en la actualidad. Esto implica cuestionar y desafiar las narrativas dominantes y las desigualdades que existen en las familias, la salud, la educación y otras estructuras sociales.

La pedagogía crítica apoya un aula centrada en el estudiante, donde los alumnos ya no son recipientes pasivos de información, sino pensadores críticos y participantes activos de su aprendizaje. Los educadores que apoyan la pedagogía crítica entienden que la educación no está libre de prejuicios; por el contrario, los funcionarios gubernamentales, los editores, los redactores de currículos, la administración y los docentes seleccionan el contenido que desean compartir en función de sus ideologías políticas y cosmovisiones. En consecuencia, los educadores críticos apoyan las prácticas inclusivas que alientan a los estudiantes a identificar y cuestionar los sistemas políticos que dan forma a sus experiencias de aprendizaje.

Hay varios pasos dentro de la pedagogía crítica: desaprender, aprender, reaprender, reflexionar y evaluar. Según la filosofía de la pedagogía crítica, la enseñanza es un acto político; específicamente, la docencia debe ser un acto de cambio que sostenga la justicia social y la democracia como sus principales objetivos. Por lo tanto, las cuestiones de justicia social y democracia no son distintas de los actos de enseñanza y aprendizaje.

La pedagogía crítica tiene su origen especialmente en el trabajo de Paulo Freire, educador y filósofo brasileño cuyo libro *Pedagogia do Oprimido* (1968) formó la base de esta postura pedagógica. En años recientes, la pedagogía crítica ha incorporado elementos de campos que incluyen los movimientos de derechos humanos y civiles, los movimientos de derechos indígenas, la pedagogía postcolonial, la pedagogía antirracista, la pedagogía inclusiva, la teoría queer y la teoría feminista.

Referencia(s): DelValley, N. (2022, febrero 26). *Critical Pedagogy Definition, Practice, and Examples*.
<https://study.com/learn/lesson/critical-pedagogy-significance-examples.html#:~:text=Critical%20pedagogy%20is%20about%20teaching,research%20and%20read%20alternative%20narratives>

J. Murrey Atkins Library (2022, diciembre 26). *Critical Theory Pedagogies Guide*. Charlotte.
<https://guides.library.charlotte.edu/c.php?g=1162254&p=8484887>

Top Hat (s.f.). *Critical Pedagogy Definition and Meaning*.
<https://tophat.com/glossary/c/critical-pedagogy/>

Pedagogía crítica (2023, mayo 9). En *Wikipedia*.
https://es.wikipedia.org/wiki/Pedagog%C3%ADa_cr%C3%ADtica

Recurso(s) recomendado(s): Calderón Amador, J.J. (2020, septiembre 6). *Digital Pedagogy Is about Breaking Stuff: Toward a Critical Digital Humanities Pedagogy*. Medium.
<https://medium.com/%C3%B1am-educkacci%C3%B3n-en-red/digital-pedagogy-is-about-breaking-stuff-toward-a-critical-digital-humanities-pedagogy-ee79fed79469>

Currell, J. (2020, febrero 4). *Exploring Critical Pedagogy's Pioneer Paulo Freire*. Maths – No Problem!. Maths Mastery for Primary School Education.
<https://mathsnoproblem.com/blog/teaching-practice/paulo-freire-pioneer-of-critical-pedagogy>

Jessifer, C. & Morris, S.M. (2020, julio 27) *Critical Digital Pedagogy*. Hybrid Pedagogy Inc. pressbooks.pub. <https://pressbooks.pub/cdpcollection/>

Término(s) relacionado(s): [Humanidades Digitales](#)

[Praxis](#)

[Recursos Educativos Abiertos](#)

[Repositorios digitales](#)

Praxis

Enfoque iterativo y reflexivo para tomar acción, un proceso continuo de moverse entre la práctica y la teoría, usando una teoría o algo que has aprendido de una manera práctica y reflexionando sobre la experiencia. La praxis es una síntesis de teoría y práctica en la que cada una informa a la otra.

Una modalidad de la praxis es el aprendizaje experiencial, es decir, la participación estratégica y activa de los estudiantes en contextos en los que aprenden haciendo y reflexionando sobre esas actividades, lo que los faculta para aplicar sus conocimientos teóricos a los proyectos prácticos en una multitud de configuraciones dentro y fuera del salón de clase. Hay diversos modelos de diseño para el aprendizaje experiencial, entre ellos: el laboratorio, taller o estudio; el aprendizaje basado en la resolución de problemas; e aprendizaje basado en casos; el aprendizaje basado en proyectos; el aprendizaje reflexivo basado en la investigación; las pasantías o internados; y el aprendizaje cooperativo en entornos laborales y comunitarios, entre otros.

Referencia(s): Bates, D. A. W. (s.f.). 3.6 *Aprendizaje experiencial: Aprender haciendo*.
<https://pressbooks.pub/cead/chapter/3-6-aprendizaje-experiencial-aprender-haciendo-2/>

Cambridge Dictionary (s.f.) *Praxis*. <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/praxis>

IGI Global (s.f.) *What is Praxis*. <https://www.igi-global.com/dictionary/the-power-of-praxis/23190>

Recurso(s) recomendado(s): Masi, A. (2008). *El concepto de praxis en Paulo Freire*. Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales (CLACSO).

<http://biblioteca.clacso.edu.ar/gsd/collect/clacso/index/assoc/D1605.dir/6Masi.pdf>

Praxis. (2023, julio 18). En *Wikipedia*.

[https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Praxis_\(process\)&oldid=1165941608](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Praxis_(process)&oldid=1165941608)

Término(s) relacionado(s): [Humanidades Digitales](#)

[Pedagogía crítica](#)

Preservación digital

Conjunto de principios, políticas, estrategias y acciones específicas que tienen como fin asegurar la estabilidad física y tecnológica de los datos, la permanencia y el acceso de la información de los documentos digitales y proteger el contenido intelectual de los mismos por el tiempo que se considere necesario. La preservación digital se refiere además a todas las acciones necesarias para garantizar el acceso continuo a los materiales digitales más allá de los límites de los fallos o de los cambios tecnológicos y organizativos de los medios de difusión.

Referencia(s): Archivo General de la Nación de Colombia. (2018). *Fundamentos de preservación digital a largo plazo*.

https://www.archivogeneral.gov.co/caja_de_herramientas/docs/6.%20preservacion/DOCUMENTOS%20TECNICOS/FUNDAMENTOS%20PRESERVACION%20DIGITAL%20LARGO%20PLAZO.pdf

Digital Preservation Coalition (s.f.). *What is digital preservation?*.

<https://www.dpconline.org/digipres/what-is-digipres>

Recurso(s) recomendado(s): Blanco, J. (2023, marzo 8-10). *Una introducción a la preservación digital*. Google Sites.

<https://sites.google.com/view/intropresdig/home/material-de-apoyo>

Digital Preservation Coalition (2015). *Creating digital materials—Digital preservation handbook*.
<https://www.dpconline.org/handbook/organisational-activities/creating-digital-materials>

Digital Preservation Outreach & Education Network. (s.f.). *Digital preservation resource guide*.
<https://www.dpoe.network/digital-preservation-resource-guide/>

Término(s) relacionado(s): [Curaduría digital](#)

[Repositorios digitales](#)

Procesamiento de datos

El procesamiento de datos es la acción de reunir, gestionar y analizar elementos de datos con el objetivo de generar información significativa que facilite la toma de decisiones y optimice actividades en las organizaciones, convirtiéndose en un proceso esencial en un mundo digitalizado donde los datos son activos valiosos. Este proceso puede dividirse en seis etapas principales: recopilación de datos (extracción de datos de fuentes confiables), preparación de datos (limpieza y organización de la información), introducción de datos (ingreso de datos limpios en sistemas para transformarlos en información utilizable), procesamiento (análisis e interpretación de los datos mediante algoritmos y técnicas de machine learning), salida e interpretación de datos (los resultados se presentan en formatos comprensibles) y almacenamiento de datos (que asegura la conservación de la información procesada para su uso futuro). Existen diferentes tipos de procesamiento de datos, como el manual, el estadístico y el automático, cada uno con características específicas. Su uso sirve para varios sectores, tales como la investigación científica y el ámbito empresarial.

Referencia(s): Kyocera. (s.f.). *Procesamiento de datos en grandes servidores*.
<https://www.kyoceradocumentsolutions.es/es/smarter-workspaces/business-challenges/the-cloud/procesamiento-datos-grandes-ser>

Reputación digital. (2021, julio 1). *¿Qué es el procesamiento de datos?*
<https://reputacion.digital/que-es-el-procesamiento-de-datos/>

Rittal-The System. (2023, diciembre 15). *Procesamiento de datos: Ejemplos, etapas, tipos e importancia*. <https://rittalnet.cl/procesamiento-de-datos/>

Recurso(s) recomendado(s): Hewlett Packard Enterprise. (s.f.). *¿Qué es el procesamiento en tiempo real?*.
<https://www.hpe.com/lamerica/es/what-is/real-time-processing.html>

Klippa. (2023, marzo 1). *¿Qué es el procesamiento de Datos? – Distintos Tipos, Casos de Uso y Beneficios*. <https://www.klippa.com/es/blog/informativo/que-es-procesamiento-datos/>

Término(s) relacionado(s): [Almacenamiento de datos](#)

[Big data](#)

[Canalización de datos](#)

[Computación en la nube](#)

[Gobernanza de datos](#)

[Lago de datos](#)

Prosumer

Un *prosumidor* o, en inglés, *prosumer*, es un individuo que consume y produce; el término es una fusión de las palabras “productor” y “consumidor” y fue acuñado por el escritor futurólogo norteamericano Alvin Toffler, quien lo mencionó en su libro *The Third Wave* de 1980. Aunque históricamente se ha utilizado en ámbitos muy

diferentes, en el mundo de la tecnología digital se refiere al usuario que es a la vez consumidor y creador de contenidos en sitios web y redes sociales.

El avance tecnológico y el aumento de la participación de los usuarios desdibujan la línea entre las actividades de producción y consumo, y el consumidor se convierte en un “prosumidor”: el término *prosumer* forma parte de un diálogo emergente sobre cómo la tecnología sirve a las personas. Si bien el consumidor suele ser un receptor pasivo de la tecnología, un prosumidor participa activamente en su creación, promoción y mejora, ayudando a moldear el uso de las tecnologías o involucrarse en los productos y servicios que se le brindan. De este modo, el prosumidor es un actor clave en la economía digital, donde la colaboración y la co-creación son fundamentales.

Referencia(s): Arimetrics (2022). *Qué es Prosumidor*. <https://www.arimetrics.com/glosario-digital/prosumidor>

Gilibets, L. (2023, junio 26). *El prosumidor: cómo es y cómo se comporta*. lebschool.
<https://www.iebschool.com/blog/prosumidor-marketing-digital/>

Rouse, M. (2013, octubre 25). *What Does Prosumer Mean?*. Techopedia.
<https://www.techopedia.com/definition/29581/prosumer>

Prosumer (2023, julio 5). En *Wikipedia*. <https://en.wikipedia.org/wiki/Prosumer>

Recurso(s) recomendado(s): Toffler A. (1980). *The Third Wave* (1st ed.). William Morrow and Company, Inc.
https://ia801301.us.archive.org/26/items/TheThirdWave-Toffler/The-Third-Wave_-_Toffler.pdf

Perspectives in Digital Culture/The Prosumer Society. (2021, abril 26). En *Wikibooks*.
https://en.wikibooks.org/wiki/Perspectives_in_Digital_Culture/The_Prosumer_Society

Término(s) relacionado(s): [Brecha digital](#)
[Web 2.0](#)



Loading...



Realidad aumentada

La Realidad Aumentada (conocida en inglés como *Augmented Reality* o AR) es un término que se utiliza para describir al conjunto de tecnologías que permiten que un usuario visualice parte del mundo real a través de un

dispositivo tecnológico con información gráfica añadida por éste. El dispositivo, o conjunto de dispositivos, añaden información virtual a la información física ya existente, es decir, hacen que una parte virtual aparezca en la realidad. De esta manera los elementos físicos tangibles se combinan con elementos virtuales, creando así una realidad aumentada en tiempo real.

La *realidad aumentada* (AR) y la *realidad virtual* (VR) se diferencian principalmente por los dispositivos que requieren y el grado de inmersión de la experiencia generada: AR usa una configuración del mundo real, mientras que VR es completamente virtual; los usuarios de AR pueden controlar su presencia en el mundo real, mientras que los usuarios de VR están controlados por el sistema; VR requiere un dispositivo de auriculares, casco y/o gafas, mientras que AR se puede acceder con un teléfono o tableta inteligente; y AR amplía tanto el mundo virtual como el real, mientras que VR sólo amplía una realidad ficticia.

Referencia(s): Sheldon, R. (s.f.). *What is virtual reality?*. TechTarget.
<https://www.techtarget.com/whatis/definition/virtual-reality>

Tulane University (s.f.). *What's the difference between AR and VR?*.
<https://sopa.tulane.edu/blog/whats-difference-between-ar-and-vr>

University of Toronto (s.f.). *What is virtual reality?*.
<https://guides.library.utoronto.ca/c.php?g=607624&p=4938314>

Realidad aumentada. (2023, julio 5). En *Wikipedia*.
https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Realidad_aumentada&oldid=152277469

Recurso(s) recomendado(s): Fernandez, P. (2017), "Through the looking glass: envisioning new library technologies" Adopting augmented reality: trends and updates", *Library Hi Tech News*, 34(9), pp. 1-5.
<https://doi.org/10.1108/LHTN-09-2017-0064>

Heater, B. (2023, May 31). *A brief history of VR and AR*. TechCrunch.
<https://techcrunch.com/2023/05/31/a-brief-history-of-vr-and-ar/>

Kazanidis, I., Terzopoulos, G., Tsinakos, A., Georgiou, D., Karampatzakis, D., Georgiou, D., & Karampatzakis, D. (2022). Innovative Cultural Experience (ICE), an Augmented Reality system for promoting cultural heritage. *Proceedings of the 26th Pan-Hellenic Conference on Informatics*, pp. 254–260. <https://doi.org/10.1145/3575879.3576001>

Término(s) relacionado(s): [Interactividad](#)
[Realidad Virtual](#)

Realidad virtual

La Realidad Virtual (conocida en inglés como *Virtual Reality* o VR) es un entorno 3D simulado que permite a los usuarios explorar e interactuar con un entorno virtual en 360 grados, colocando al usuario dentro del entorno virtual para brindar una experiencia inmersiva. Cuanto más profundamente los usuarios puedan sumergirse en un entorno de realidad virtual, y bloquear su entorno físico, más podrán suspender su incredulidad y aceptarla como real, incluso si es de naturaleza fantástica. Para lograr esa sensación de presencia verosímil el entorno se genera usando hardware y software de computadora; el usuario utiliza un auricular, casco o gafas de realidad virtual que lo aíslan y “transportan” a un mundo alternativo al eliminar la visión del mundo real y proporcionar pietaje de video a cada ojo, lo que produce un efecto de profundidad de campo visual. El usuario también puede utilizar guantes o sensores para simular interacción táctil con el entorno virtual. Estos dispositivos son compatibles con sensores de cabeza y cuerpo utilizados para conectar el mundo virtual con lo que el usuario está viendo.

La *realidad virtual* (VR) y la *realidad aumentada* (AR) se diferencian principalmente por los dispositivos que requieren y el grado de inmersión de la experiencia generada: AR usa una configuración del mundo real, mientras

que VR es completamente virtual; los usuarios de AR pueden controlar su presencia en el mundo real, mientras que los usuarios de VR están controlados por el sistema; VR requiere un dispositivo de auriculares, casco y/o gafas, mientras que AR se puede acceder con un teléfono o tableta inteligente; y AR amplía tanto el mundo virtual como el real, mientras que VR sólo amplía una realidad ficticia.

Referencia(s): Google (s.f.). *Google AR & VR*. <https://arvr.google.com/>

Sheldon, R. (s.f.). *What is virtual reality?*. TechTarget.
<https://www.techtarget.com/whatis/definition/virtual-reality>

Tulane University (s.f.). *What's the difference between AR and VR?*.
<https://sopa.tulane.edu/blog/whats-difference-between-ar-and-vr>

University of Toronto (s.f.). *What is virtual reality?*.
<https://guides.library.utoronto.ca/c.php?g=607624&p=4938314>

Realidad aumentada. (2023, julio 5). En *Wikipedia*.
https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Realidad_aumentada&oldid=152277469

Recurso(s) recomendado(s): Fernandez, P. (2017), "Through the looking glass: envisioning new library technologies" Adopting augmented reality: trends and updates", *Library Hi Tech News*, 34(9), pp 1-5.
<https://doi.org/10.1108/LHTN-09-2017-0064>

Heater, B. (2023, May 31). *A brief history of VR and AR*. TechCrunch.
<https://techcrunch.com/2023/05/31/a-brief-history-of-vr-and-ar/>

Kazanidis, I., Terzopoulos, G., Tsinakos, A., Georgiou, D., Karampatzakis, D., Georgiou, D., & Karampatzakis, D. (2022). Innovative Cultural Experience (ICE), an Augmented Reality system for promoting cultural heritage. *Proceedings of the 26th Pan-Hellenic Conference on Informatics*, 254–260. <https://doi.org/10.1145/3575879.3576001>

Término(s) relacionado(s): [Interactividad](#)

[Realidad Aumentada](#)

Reconocimiento óptico de caracteres

El reconocimiento óptico de caracteres, mejor conocido como OCR por sus siglas en inglés, permite extraer texto, imágenes y/o símbolos a máquina en datos estructurados. Esta herramienta permite buscar rápidamente una palabra en un documento, copiar y pegar citas textuales e identificar elementos como símbolos, imágenes y caracteres en diferentes idiomas.

La herramienta de OCR reconoce y compara patrones relacionados a los textos e identifica automáticamente letras, números y signos de puntuación mediante una base de datos y los combina en palabras y oraciones coherentes.

Referencia(s): Adobe. (s.f.). *OCR: qué es, para qué sirve y sus ventajas*.
<https://www.adobe.com/es/acrobat/resources/ocr.html>

Amazon Web Services. (s.f.). *¿Qué es el reconocimiento óptico de caracteres (OCR)?*.
<https://aws.amazon.com/es/what-is/ocr/>

Recurso(s) recomendado(s): Amazon Web Services. (s.f.). *¿Qué es el reconocimiento óptico de caracteres (OCR)?*.
<https://aws.amazon.com/es/what-is/ocr/>

Término(s) relacionado(s): [Accesibilidad web](#)

[Preservación digital](#)

Recursos educativos abiertos

Los recursos educativos abiertos (conocidos en inglés como Open Educational Resources, u *OER*) son recursos de enseñanza, aprendizaje e investigación que son libres de costos y barreras de acceso, y que también cuentan con permiso legal para uso abierto. Generalmente, este permiso se otorga mediante el uso de una licencia abierta (por ejemplo, las licencias Creative Commons) que respeta los derechos de propiedad intelectual del propietario de los derechos de autor y proporciona permisos que otorgan al público los derechos de acceso, reutilización, reorientación, adaptación y redistribución de materiales educativos en cualquier momento y en cualquier lugar.

Los permisos "abiertos" generalmente se definen en términos de las "5 R": los usuarios son libres de *retener, reutilizar, revisar, mezclar y redistribuir* estos materiales educativos.

Los recursos educativos abiertos son la base de la *Educación Abierta*, que abarca recursos, herramientas y prácticas que están libres de barreras legales, financieras y técnicas y pueden usarse, compartirse y adaptarse completamente en el entorno digital. La *Recomendación sobre los REA*, adoptada por la Conferencia General de la UNESCO en su 40ª reunión el 25 de noviembre de 2019, es el primer instrumento normativo internacional que abarca el ámbito de los materiales y tecnologías educativos con licencia abierta para la educación.

Referencia(s): Digital Library of the Caribbean. (s.f.). *Open Education*. <https://dloc.domains.uflib.ufl.edu/oer/>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (s.f.). *Los Recursos Educativos Abiertos*. <https://www.unesco.org/es/open-educational-resources>

Recurso(s) recomendado(s): OER Commons. (s.f.). <https://oercommons.org/>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2019, noviembre 25). *Recomendación sobre los Recursos Educativos Abiertos (REA)*.

<https://www.unesco.org/es/legal-affairs/recommendation-open-educational-resources-oer>

Término(s) relacionado(s): [Acceso abierto](#)

[Brecha digital](#)

[Creative Commons](#)

[Pedagogía crítica](#)

[Repositorios digitales](#)

[Uso Justo](#)

Repositorio digital

Un repositorio digital es una plataforma en línea destinada a reunir, organizar y poner a disposición recursos digitales producidos por individuos o instituciones. Puede incluir documentos académicos, tesis, imágenes, grabaciones audiovisuales, datasets y otros formatos, gestionados bajo estándares técnicos y de metadatos que garantizan su accesibilidad, preservación y recuperación a largo plazo.

En los ámbitos académico, cultural y comunitario, los repositorios digitales aseguran la visibilidad del conocimiento, favorecen el acceso abierto y facilitan la colaboración interdisciplinaria. Además, fortalecen la seguridad de los datos, permiten clasificar y buscar con eficiencia, y cumplen con políticas de preservación digital.

Los repositorios digitales son una herramienta fundamental para gestionar colecciones patrimoniales, proyectos de archivo comunitario y materiales culturales en múltiples formatos. De este modo, amplían el acceso a la memoria colectiva y fomentan la democratización del conocimiento.

Referencia(s): BiblioLab. (s.f.). *¿Qué es un repositorio digital?* [Video].

<https://www.youtube.com/watch?v=z2xFHVX4N6E>

Ibaiscanbit. (2023, diciembre 20). *Qué es un repositorio digital y para qué sirve.*

<https://ibaiscanbit.com/teletrabajo/que-es-un-repositorio-digital-y-para-que-sirve/>

Recurso(s) recomendado(s): Ibaiscanbit. (2023, diciembre 20). *Qué es un repositorio digital y para qué sirve.*

<https://ibaiscanbit.com/teletrabajo/que-es-un-repositorio-digital-y-para-que-sirve/>

Término(s) relacionado(s): [Curaduría digital](#)

[Gestión de datos](#)

[Pedagogía crítica](#)

[Preservación digital](#)

[Recursos educativos abiertos](#)

[Web 2.0](#)

Resguardo

El término resguardo se refiere, en general, a la seguridad, protección o custodia aplicada sobre algo para preservarlo. Puede designar tanto la acción de proteger un objeto o recurso, como el lugar, medio o institución que brinda dicha protección.

Usos principales:

- Protección o defensa frente a riesgos o daños (por ejemplo, resguardar plantas de la lluvia o personas del frío).

- Documento que certifica una acción administrativa, financiera o de entrega (como un comprobante o recibo).
- Custodia o vigilancia de un territorio, frontera o bien para evitar abusos o contrabando.
- En el contexto histórico-legal: institución colonial en América que definía territorios colectivos de comunidades indígenas, con normas propias y propiedad comunal de la tierra (resguardo indígena).

En síntesis, resguardo abarca tanto la acción de preservar, como el espacio, medio o instrumento que lo garantiza, incluyendo documentos oficiales y territorios con derechos colectivos reconocidos.

Referencia(s): Diccionario de la Lengua Española. (s.f.) *Resguardo*. <https://dle.rae.es/resguardo>

Pérez Porto, J. & Merino, M. (18 de julio de 2023). *Resguardo - Qué es, usos, origen y características*. Definicion.de. <https://definicion.de/resguardo/>

Recurso(s) recomendado(s): Pérez Porto, J. & Merino, M. (18 de julio de 2023). *Resguardo - Qué es, usos, origen y características*. Definicion.de. <https://definicion.de/resguardo/>

Término(s) relacionado(s): [Preservación digital](#)



SEO (Search Engine Optimization)

SEO son las siglas en inglés de *Search Engine Optimization* u “optimización de motores de búsqueda”, es decir, el proceso de influir a la visibilidad de un sitio web o una página web en los resultados de un motor de búsqueda (como Google, Safari, Firefox, entre otros) para que se muestren en las primeras posiciones cuando alguien realiza una determinada consulta. Los buscadores se guían por algoritmos, que son los que determinan qué páginas son más o menos relevantes. En esto juegan un papel imprescindible tanto los aspectos técnicos (tales como los metadatos, los títulos, la meta descripción, el mapa de sitio, las etiquetas de encabezado de las páginas y las URLs amigables) como los contenidos (que sean útiles y relevantes para los usuarios). En general, cuanto antes y con mayor frecuencia un sitio web aparece en la lista de resultados de búsqueda, recibirá más visitantes. Dado que los algoritmos utilizados por los buscadores para analizar los sitios web van cambiando, los criterios de SEO también se actualizan con el paso del tiempo, lo que nos requiere que actualicemos periódicamente nuestras páginas y sitios web.

Referencia(s): Arimetrics (s.f.) *SEO*. <https://www.arimetrics.com/glosario-digital/seo>

Definición.de (s.f.) *SEO*. <https://definicion.de/seo/>

Search Engine Land (s.f.). *What is SEO –Search engine optimization?*.
<https://searchengineland.com/guide/what-is-seo>

Posicionamiento en buscadores (2023, mayo 23). En *Wikipedia*.
https://es.wikipedia.org/wiki/Posicionamiento_en_buscadores

Recurso(s) recomendado(s): Centro de la Búsqueda de Google (s.f.). *Guía de optimización en buscadores (SEO) para principiantes*.
<https://developers.google.com/search/docs/fundamentals/seo-starter-guide?hl=es>

Institut de Formació Contínua-IL3 (2022, marzo 31). *¿Qué es el SEO?*.
<https://www.il3.ub.edu/blog/que-es-el-seo/>

Término(s) relacionado(s): [Accesibilidad Web](#)

[Arquitectura de la Información](#)

[Mapa de sitio](#)

[Metadatos](#)

Shareware

El *shareware* es una modalidad de distribución de software propietario, en la que el usuario puede evaluar de forma gratuita el producto, pero con limitaciones en el tiempo de uso o en algunas de las formas de uso. Shareware señala que el programa es de evaluación, esto es, que tiene un límite de usos, tiempo de empleo y funcionalidades. Algunas de las ventajas del shareware incluyen que se encuentran fácilmente en internet para descarga libre, que el usuario no tiene que realizar ningún desembolso para instalar o utilizar el programa, y que muchas veces tienen una funcionalidad suficiente sin necesidad de pasar a la versión de pago. Algunos de los inconvenientes del shareware incluyen restricciones o baja calidad en sus funcionalidades, menos seguridad ante virus informáticos, dependencia total de la empresa creadora del programa y que, al no realizar un desembolso por el software, no se garantiza apoyo técnico para el mismo. Los programas shareware se distribuyen con el objetivo de que, tras la prueba, los usuarios adquieran la versión de pago para obtener la última versión del programa con todas sus funcionalidades y sin limitaciones.

Referencia(s): Arimetrics (s.f.). *Qué es Shareware*. <https://www.arimetrics.com/glosario-digital/shareware>

Consejo de Capacitación y Formación Profesional de Rosario y su Región. (s.f.). *Descubriendo la diferencia entre software shareware y freeware: ¡todo lo que necesitas saber!*. <https://ccfprosario.com.ar/cual-es-la-diferencia-entre-software-shareware-y-freeware/>

Shareware. (2022, septiembre 12). En Wikipedia.
<https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Shareware&oldid=145920394>

Recurso(s) recomendado(s): GNU. (s.f.). *Categorías de software libre y software que no es libre*.
<https://www.gnu.org/philosophy/categories.es.html>

QuestionPro. (s.f.) *What is software evaluation & how to evaluate it effectively*.
<https://www.questionpro.com/blog/software-evaluation/>

Término(s) relacionado(s): [Código abierto](#)

[Freeware](#)

[Software](#)

[Software libre](#)

[Software propietario](#)

Soberanía epistémica

Soberanía epistémica se entiende como la afirmación del derecho de los pueblos a producir, transmitir y valorar el conocimiento desde sus propias memorias, prácticas y formas de pensamiento. Supone reconocer estas epistemologías como igualmente legítimas frente a los marcos occidentales, y se vincula con la decolonialidad del saber. Esta postura invita a respetar y dar lugar a la diversidad de formas de conocer, evitando la extracción o apropiación indebida de saberes. Al mismo tiempo, propone recuperar y dignificar las historias, lenguajes y modos de pensar que han sido silenciados o marginados por procesos coloniales.

Referencia(s): Hortegano, R. (12 al 14 de julio de 2023). *Entre la decolonialidad del ser y la soberanía epistemológica: los retos de pensar la interculturalidad en educación hoy* [Ponencia]. VI Congreso latinoamericano de filosofía de la educación, Bogotá, Colombia.

Pacho, J. (2012). Responsabilidad epistémica, responsabilidad cultural. *Revista Internacional de Filosofía*, 55, 2012, 39-55. ISSN: 1130-0507

Recurso(s) recomendado(s): Ayala, P. & Curtoni, R. P. (18 de julio de 2025). Soberanía epistémica y ontológica en la recuperación y retorno de ancestros/as a sus territorios. *Memorias Disidentes. Revista de estudios críticos Del patrimonio, archivos y memorias*, 2(4), 17–47.
<https://ojs.unsj.edu.ar/index.php/Mdis/article/view/1408/1714>

Hortegano, R. (12 al 14 de julio de 2023). *Entre la decolonialidad del ser y la soberanía epistemológica: los retos de pensar la interculturalidad en educación hoy* [Ponencia]. VI Congreso latinoamericano de filosofía de la educación, Bogotá, Colombia.

Pacho, J. (2012). Responsabilidad epistémica, responsabilidad cultural. *Revista Internacional de Filosofía*, 55, 2012, 39-55. ISSN: 1130-0507

Término(s) relacionado(s): [Diálogo horizontal](#)

[Escucha activa](#)

[Escucha profunda](#)

[Metodología participativa](#)

Software

El software es un conjunto de reglas o programas que dan instrucciones a una computadora para que realice tareas específicas. Su complejidad puede variar desde un simple programa de edición de textos hasta complejos sistemas informáticos que controlan infraestructuras críticas en sectores como la salud, seguridad y transporte. El software se puede clasificar en términos generales en dos tipos principales: *software de sistema* y *software de aplicación*. El software de sistema supervisa y controla el hardware de la computadora, mientras que el software de aplicación está diseñado para que los usuarios completen tareas específicas.

La interacción entre el software y el hardware hace operativo una computadora (o dispositivos similares): el software envía instrucciones que el hardware ejecuta, haciendo posible su funcionamiento.

“Software” es una palabra proveniente del inglés, que en español no posee una traducción oficial, por lo cual se la utiliza asiduamente sin traducir y así fue admitida por la Real Academia Española; aunque puede no ser estrictamente lo mismo, suele sustituirse por expresiones tales como *programas* (informáticos) o *aplicaciones* (informáticas).

Referencia(s): Arimetrics. (s.f.) ¿Qué es software?. <https://www.arimetrics.com/glosario-digital/software>

Moes, T. (2023, junio). *What is Software? Everything You Need to Know*. Software Lab. <https://softwarelab.org/blog/what-is-software/>

Software. (2023, julio 21). En *Wikipedia*. <https://es.wikipedia.org/wiki/Software>

Recurso(s) recomendado(s): Braden, A. (1996, septiembre 1). *What is Software? (Definition & meaning)*. Webopedia. <https://www.webopedia.com/definicions/software/>

Computer History Museum. (s.f.). *Make software, change the world!*. <https://www.computerhistory.org/makesoftware/>

manjeetks007. (s.f.). *Software and its Types*. GeeksforGeeks. <https://www.geeksforgeeks.org/software-and-its-types/>

Rosencrance, L. (s.f.) *Software*. TechTarget. <https://www.techtarget.com/searcharchitecture/definition/software>

Término(s) relacionado(s): [Freeware](#)

[Hardware](#)

[Shareware](#)

[Software libre](#)

[Software propietario](#)

Software libre

“Software libre” (“*free software*”) es aquel que se ofrece con autorización para que cualquiera pueda usarlo, copiarlo y/o distribuirlo, ya sea con o sin modificaciones, gratuitamente o mediante pago. En particular, esto significa que el código fuente debe estar disponible. En términos generales, significa que los usuarios tienen la libertad de ejecutar, copiar, distribuir, estudiar, cambiar y mejorar el software. En este sentido, el “software libre” es una cuestión de libertad, no de precio.

Todo el software libre es de código abierto, pero no todo el software de código abierto es software libre.

Referencia(s): GNU. (s.f.). *Categorías de software libre y software que no es libre*.

<https://www.gnu.org/philosophy/categories.es.html>

GNU. (s.f.). *What is free software?*. <https://www.gnu.org/philosophy/free-sw.html>

Saxena, M. (2021, diciembre 1). *Opensource Software vs Free Software vs Freeware Software*.

knoldus. <https://blog.knoldus.com/opensource-software-vs-free-software-vs-freeware-software/>

Recurso(s) recomendado(s): Free Software Foundation. (s.f.). *Free software is software that gives you the user the freedom to share, study and modify it. We call this free software because the user is free*.

<https://www.fsf.org/about/what-is-free-software>

GNU. (s.f.). *Frequently asked questions about the gnu licenses*.
<https://www.gnu.org/licenses/gpl-faq.html>

Término(s) relacionado(s): [Acceso abierto](#)

[Código abierto](#)

[Freeware](#)

[Shareware](#)

[Software](#)

[Software propietario](#)

Software propietario

El software propietario, privativo o no libre (en contraposición al *software libre*) es el software del cual no existe una forma libre de acceso a su código fuente, el cual se encuentra sólo a disposición de su desarrollador y no se permite su libre modificación, adaptación o incluso lectura por parte de terceros. Esto significa que el software propietario está protegido por derechos de autor, patentes y otras formas de propiedad intelectual que impiden su uso y distribución sin la autorización previa del propietario. Se suele dar por sentado que un software de tipo propietario es de un ente privado que busca rentabilidad directa en él, pero existen casos en que la persona o empresa desarrolladora del software no da acceso al código fuente del software pero permite que su uso sea gratuito (aunque no libre).

Referencia(s): Llamas, J. (2020, diciembre 1). *Software propietario*. Economipedia.
<https://economipedia.com/definiciones/software-propietario.html>

Martínez, E. (2023). *Qué es el software propietario y las ventajas de usarlo en nuestra empresa*. Thinking for Innovation. <https://www.iebschool.com/blog/software-propietario-digital-business/>

Software propietario. (2023, julio 15). En *Wikipedia*.
https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Software_propietario&oldid=152483595

Recurso(s) recomendado(s): Reimer, J., & Open Source Alternative To. (2022). *Open Source Alternative To*.
<https://www.opensourcealternative.to/>

Término(s) relacionado(s): [Código abierto](#)

[Freeware](#)

[Shareware](#)

[Software](#)

[Software libre](#)

SSL Keys

El protocolo SSL/TLS ("*Secure Socket Layers/Transport Layer Security*") utiliza un par de claves ("*keys*"), una privada y otra pública, para autenticar, proteger y administrar conexiones seguras. Estas claves son un par de archivos de texto vinculados y se crean juntos como un par cuando creas una solicitud de firma de certificado (CSR, por sus siglas en inglés). SSL funciona haciendo que una clave del par (la "clave pública" o "*public key*") sea conocida por el mundo exterior, mientras que la otra (la "clave privada" o "*private key*") sigue siendo un secreto que solo tú conoces. Las claves privadas juegan un papel fundamental en los certificados digitales, sirviendo como piedra angular de la comunicación segura en línea. La clave pública, por el contrario, se distribuye lo más ampliamente posible: se incluye como parte de tu certificado SSL y funciona junto con tu clave privada para asegurarse de que tus datos estén encriptados, verificados y no manipulados durante el transporte.

Cualquier persona con acceso a tu clave pública puede verificar que tu mensaje sea auténtico sin tener que conocer tu clave privada secreta. SSL es un ejemplo de encriptación asimétrica y utiliza estrategias matemáticas para facilitar el uso de su par de claves juntas por motivos de seguridad: es prácticamente imposible que alguien rompa tu encriptación conociendo solo tu clave pública.

Referencia(s): Secure Sockets Layer. (s.f.). *Claves privadas y públicas*.
<https://www.ssl.com/es/art%C3%ADculo/claves-privadas-y-p%C3%ABlicas/>

Transport Layer Security. (2023, julio 25). En *Wikipedia*.
https://en.wikipedia.org/wiki/Transport_Layer_Security#

Recurso(s) recomendado(s): Purdue University. (s.f.). *Creating and Using SSH Keys in Windows*.
<https://www.purdue.edu/science/scienceit/ssh-keys-windows.html>

Purdue University. (s.f.). *Creating keys for use with SSH in MacOS and in Linux*.
<https://www.purdue.edu/science/scienceit/ssh-keys-unix.html>

Término(s) relacionado(s): [API](#)

Storyboarding

El storyboarding es una técnica visual y creativa que consiste en representar secuencialmente una historia, idea, proceso o proyecto mediante ilustraciones o cuadros. Originalmente utilizada en cine y animación para planificar escenas clave y visualizar la narrativa antes de la producción, hoy se aplica también en marketing, diseño de productos, experiencia de usuario (UX), publicidad y desarrollo de videojuegos.

Esta metodología permite organizar ideas, identificar posibles problemas, planificar flujos de trabajo y comunicar de manera clara el desarrollo de conceptos o historias a equipos y clientes. Cada cuadro incluye imágenes,

descripciones, movimientos, acciones o diálogos que representan momentos esenciales, facilitando una visualización anticipada del proyecto.

Además, el storyboarding fomenta el pensamiento crítico y el diseño centrado en el usuario o cliente, promoviendo soluciones creativas y mejorando la experiencia final.

En síntesis, el storyboarding es una herramienta clave en el proceso creativo que permite planificar, visualizar y comunicar ideas complejas de manera ordenada y gráfica, contribuyendo a una ejecución más coherente y eficiente. Esta definición integra su origen audiovisual y su expansión a diversos sectores creativos y empresariales.

Referencia(s): Maio, A. (2025, agosto 1). *What is a Storyboard? The Fundamentals to Get You Started*. studiobinder. <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-a-storyboard/>

Miro. (s.f.). *¿Qué es un storyboard y cómo se hace?* <https://miro.com/es/storyboard/que-es-storyboard/#%C2%BFqu%C3%A9-es-un-storyboard-de-ux>

Recurso(s) recomendado(s): Canva. (2024). How to build a storyboard. <https://www.canva.com/learn/how-to-build-a-storyboard/>

Miro. (s.f.). *¿Qué es un storyboard y cómo se hace?* <https://miro.com/es/storyboard/que-es-storyboard/#%C2%BFqu%C3%A9-es-un-storyboard-de-ux>

Término(s) relacionado(s): [UX](#)



TICs

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC o TICs) son herramientas tecnológicas empleadas en la transmisión, procesamiento, manipulación y almacenamiento de información. Se considera que las TICs contemporáneas se han desarrollado en dos grandes oleadas: la era de los medios de comunicación masiva, iniciando con la invención e implementación del telégrafo y continuando con el desarrollo avanzado de la comunicación telefónica y las transmisiones radiales y televisivas; y la actual era digital, donde el rápido avance de la electrónica y la aparición de internet han permitido el desarrollo de dispositivos potentes y sofisticados, capaces de recibir y compartir información en tiempo real. Hoy día, las TICs son el resultado de poner en interacción la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones para crear nuevas formas de comunicación, con el objetivo de facilitar la creación, recopilación, procesamiento, almacenamiento y transmisión de la información.

Referencia(s): Belloch Ortí, C. (s.f.). *Las Tecnologías de la Información y Comunicación (T.I.C.)*. Universidad de Valencia. <https://www.uv.es/~bellochc/pdf/pwtic1.pdf>

Concepto ABC (s.f.). TICs. <https://conceptoabc.com/tics/>

Jiménez Bermejo, D. (2020, marzo 1). *Tecnologías de la información y comunicación (TIC)*. Economipedia.

<https://economipedia.com/definiciones/tecnologias-de-la-informacion-y-comunicacion-tic.html>

Southern New Hampshire University (2021, noviembre 10). *¿Qué son las TICs y cuál es su importancia?*. <https://es.snhu.edu/noticias/que-son-las-tics-y-por-que-son-importantes>

Recurso(s) recomendado(s): Rouse, M. (2023, junio 27). *Information and Communication Technology (ICT)*. Techopedia. <https://www.techopedia.com/definition/24152/information-and-communications-technology-ict>

United Nations. (s.f.). *Information and communication technologies (ICTs)*. <https://www.un.org/development/desa/socialperspectiveondevelopment/issues/information-and-communication-technologies-icts.html>

Tecnologías de la información y la comunicación. (2023, junio 18). En *Wikipedia*. https://es.wikipedia.org/wiki/Tecnolog%C3%ADas_de_la_informaci%C3%B3n_y_la_comunicaci%C3%B3n

Término(s) relacionado(s): [Estudio de medios](#)

[Hardware](#)

[Software](#)

Transdisciplinario

La *transdisciplinariedad* es una estrategia de investigación que cruza los límites disciplinarios e integra saberes y recursos de diversos trasfondos para definir y tratar problemas complejos desde perspectivas múltiples, con miras a generar nuevos conocimientos. Tiene como intención superar la fragmentación del conocimiento, más allá del enriquecimiento de las disciplinas con diferentes saberes (*multidisciplina*) y del intercambio epistemológico y de métodos de investigación de los saberes (*interdisciplina*).

La investigación transdisciplinaria se caracteriza por la inclusión de las diversas partes interesadas en la definición de los objetivos y estrategias de investigación para incorporar mejor la difusión del aprendizaje producido por la investigación. La colaboración entre las partes interesadas se considera esencial, no solo a nivel de colaboración académica o disciplinaria, sino a través de la colaboración activa con las personas afectadas por la investigación y las partes interesadas de la comunidad. Se promueve y se ejerce una democracia desde el diálogo activo con los recursos participantes de la investigación. Estos participantes cuentan con un amplio espectro de conocimientos propios que surgen de sus experiencias en el campo bajo estudio. Estas ideas y experiencias contienen importantes datos y son fuente vital para el análisis de hallazgos y futura información a divulgarse. La información y nuevos conocimientos producto de una investigación transdisciplinaria cuentan con una base fuerte, ya que corresponden a un contexto preciso y actual.

De esta manera, la colaboración transdisciplinaria se vuelve excepcionalmente capaz de involucrarse con diferentes formas de conocer el mundo, generar nuevos conocimientos y ayudar a las partes interesadas a comprender e incorporar los resultados o lecciones aprendidas por la investigación.

Referencia(s): Pérez Matos, N. E., & Setién Quesada, E. (2008, octubre). La interdisciplinariedad y la transdisciplinariedad en las ciencias: Una mirada a la teoría bibliológico-informativa. *ACIMED*, 18(4).
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1024-94352008001000003&lng=es&nrm=iso&tlng=es

Universidad de Puerto Rico, recinto Río Piedras (2017, enero 23). *Si te preguntas ¿Qué es investigación transdisciplinaria? Desde el CEA te presentamos cinco (5) características principales para conocer este tipo de investigación*. Centro para la Excelencia Académica.
<https://cea.uprrp.edu/si-te-preguntas-que-es-investigacion-transdisciplinaria-desde-el-cea-te-presentamos-cinco-5-caracteristicas-principales-para-conocer-este-tipo-de-investigacion/>

Transdisciplinarity. (2023, julio 15). En *Wikipedia*.
<https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Transdisciplinarity&oldid=1165500532>

Recurso(s) recomendado(s): Ramchandani, J. (2017, enero 24). *What is 'transdisciplinary'?*. Medium.
<https://welearnwegrow.medium.com/what-is-transdisciplinary-13c16eacf57d>

Russell, A. W., Wickson, F., & Carew, A. L. (2008). Transdisciplinarity: Context, contradictions and capacity. *Futures*, 40 (5), Pp. 460–472. <https://doi.org/10.1016/j.futures.2007.10.005>

University of Dayton (s.f.). *What does "transdisciplinary" mean?*.
https://udayton.edu/el/aboutoel/_images/transdisciplinary-definition.pdf

Término(s) relacionado(s): [Estudio de medios](#)
[Humanidades Digitales](#)

Transmedia

La *transmedia* es una estrategia narrativa digital en que se cuentan varias historias autónomas que son parte de una narración más grande y están dentro de un mismo universo. Cada historia es completa en sí misma, pero muchas de ellas expanden el conocimiento sobre el tema central. Las historias se desarrollan a través de múltiples medios, soportes y plataformas con el objetivo de procurar diferentes “puntos de entrada”, los cuales tienen vida propia e independiente, por lo que pueden consumirse por separado. La transmedia requiere la participación/interactividad por parte del usuario, ya sea mínima (por ejemplo, eligiendo los itinerarios de lectura/consumo), o mayor (interviniendo en la producción de las narrativas, mediante inmersión con *newsgames* o realidad virtual, entre otros). La narrativa transmedia se esfuerza en prolongar la interacción por parte de sus usuarios, proveyendo historias distintas en distintas formas y en distintos canales; esto promueve que los usuarios pasen más tiempo en el universo narrativo. Los usuarios se consideran co-creadores de la historia. El término “*transmedia storytelling*” fue acuñado por el académico estadounidense (especialista en medios de comunicación) Henry Jenkins en 2003.

Referencia(s): Flores, K. (2019, febrero 22). *Multimedia, hipermedia, crossmedia, ¿transmedia?*. uic.mx.
<https://www.uic.mx/multimedia-transmedia/>

MediaLab (2021, marzo 1). *Periodismo multimedia, transmedia y crossmedia: ¿cuáles son sus principales diferencias?*. Fundación Periodismo.
<https://fundacionperiodismo.org/medialabfpp/periodismo-multimedia-transmedia-y-crossmedia-cuales-son-sus-principales-diferencias/>

Moloney, K. (2014, abril 11). *Multimedia, crossmedia, transmedia... What's in a name?*. Transmedia Journalism.
<https://transmediajournalism.org/2014/04/21/multimedia-crossmedia-transmedia-whats-in-a-name/>

Pensado en Transmedia (2018, noviembre 25). *Diferencias entre crossmedia, multimedia, hipermedia y transmedia*.
<https://pensandoentransmedia.wordpress.com/2018/11/25/diferencias-entre-crossmedia-multimedia-hipermedia-y-transmedia/>

Recurso(s) recomendado(s): Brea, M. (s.f.). *7 Principios de la narrativa transmedia*. EducaLab.
<https://i.pinimg.com/originals/6c/8d/a2/6c8da2403d7850b31ea76cc52d2c7653.jpg>

Jenkins, H. (2009, diciembre 12). *The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling (Well, Two Actually. Five More on Friday)*.
http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html

Término(s) relacionado(s): [Estudio de medios](#)
[Interactividad](#)



Uso Justo

Los derechos de autor son un tipo de protección provista por las leyes nacionales a los creadores de obras originales de autor que estén fijadas en una forma de expresión tangible. Como regla general, se infringe la Ley de Derechos de Autor si se reproduce, se distribuye, se presenta públicamente, se ejecuta y/o se genera obras derivadas de una obra sin el permiso del autor o dueño de los derechos de autor.

En los Estados Unidos y Puerto Rico, este derecho queda sometido a ciertas limitaciones que se establecen en las secciones 107 a la 118 de la Ley de Derechos de Autor (título 17, del código legal de los Estados Unidos). Una de las limitaciones más importantes es la doctrina de “uso justo” (conocida en inglés como “*fair use*”), la cual establece que está permitido utilizar porciones limitadas de una obra, incluidas las citas, con fines tales como comentarios, críticas, reportaje de noticias y para fines educativos y de investigación.

No existen reglas legales que permitan el uso de un número específico de palabras, un cierto número de notas musicales o un porcentaje de una obra. La determinación de si un uso en particular califica como “uso justo” depende de al menos cuatro factores a considerarse (según la Sección 107 de la Ley de Derechos de Autor): (1) el propósito y carácter del uso, incluyendo si tal uso es de naturaleza comercial o para propósitos educativos sin fines de lucro; (2) la clase del derecho de autor de la obra; (3) la cantidad y consistencia de la porción utilizada en relación con el derecho de autor de la obra en su totalidad; y (4) el efecto de su uso sobre el mercado potencial o valor del derecho del autor de la obra.

Hacer mención de la fuente de la cual se obtuvo el material no reemplaza la obligación de haber obtenido la autorización para su uso. La manera más segura de asegurarse que se está haciendo uso justo de materiales de otros es obtener la autorización del dueño del derecho de autor antes de usar una obra.

Referencia(s): Copyright.gov (s.f.). *¿Puedo Usar La Obra de Otra Persona? ¿Alguien Más Puede Usar La Mía?*.
<https://www.copyright.gov/espanol/faq/uso-justo.html>

Copyright.gov (s.f.). *U.S. Copyright Office Fair Use Index*. <https://www.copyright.gov/fair-use/>

Digital Humanities Toolkit (s.f.). *Copyright and Digital Projects*.
<https://dh.sites.gettysburg.edu/toolkit/media/copyright/>

Recurso(s) recomendado(s): American Library Association (2018, diciembre 3). *Copyright Tools*.
<http://www.ala.org/advocacy/copyright-tools>

Brewer, M. & ALA (2008). *Fair Use Evaluator*. Library Copyright.
<https://librarycopyright.net/resources/fairuse/index.php>

Digital Humanities Toolkit (s.f.). *Copyright and Digital Projects*.
<https://dh.sites.gettysburg.edu/toolkit/media/copyright/>

Fordham University Libraries (s.f.). *Digital Humanities: Copyright & Digital Projects*.
<https://fordham.libguides.com/DigitalHumanities/Copyright>

Library of Congress (s.f.). *U.S. Copyright Office Guide on Common Copyright Issues for Librarians*.
<https://guides.loc.gov/copyright-for-librarians>

Término(s) relacionado(s): [Atribución](#)

[Creative Commons](#)

[Humanidades Digitales](#)

UX

La *experiencia del usuario* (en inglés, “user experience” o *UX*), es el término utilizado para describir todos los aspectos del diseño de las condiciones para la experiencia del usuario al interactuar con un producto, sistema, servicio, entorno o instalación. Las percepciones y respuestas de los usuarios incluyen las emociones, creencias, preferencias, percepciones, comodidad, comportamientos y logros de los usuarios que ocurren antes, durante y después del uso. La experiencia del usuario es una consecuencia de la imagen de marca, la presentación, la funcionalidad, el rendimiento del sistema, el comportamiento interactivo y las capacidades de asistencia de un sistema, producto o servicio. También resulta del estado interno y físico del usuario resultante de experiencias previas, actitudes, habilidades, capacidades y personalidad; y del contexto de uso.

Para que haya una experiencia de usuario significativa y valiosa, la información presentada debe ser útil (el contenido debe ser original y satisfacer una necesidad), usable (el sitio web debe ser fácil de usar), deseable (la imagen, la identidad, la marca y otros elementos de diseño se utilizan para evocar emoción y aprecio), localizable (el contenido debe ser navegable y localizable en el sitio y fuera del sitio web), accesible (el contenido debe ser accesible para las personas con diversidad funcional) y creíble (los usuarios deben confiar y creer en la información provista).

Referencia(s): Interaction Design Foundation (s.f.). *User Experience (UX) Design*.
<https://www.interaction-design.org/literature/topics/ux-design>

Ministry of Economy and Finance (s.f.) *Usability Glossary*.
http://www.northernperiphery.eu/files/archive/Downloads/Events_Library/Thematic_and_Training_Events/2009/Project_Websites_Workshop_22_April/usability_glossary.pdf

Online Browsing Platform (s.f.). *ISO 9241-210:2019(en)*
Ergonomics of human-system interaction – Part 210: Human-centred design for interactive systems.
<https://www.iso.org/obp/ui/en/#iso:std:iso:9241:-210:ed-2:v1:en>

Usability.gov (s.f.) *User Experience Basics*.

<https://www.usability.gov/what-and-why/user-experience.html>

Recurso(s) recomendado(s): Hassenzahl, M. (s.f.). 3. *User Experience and Experience Design*. Interaction Design Foundation.

<https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed/user-experience-and-experience-design>

Término(s) relacionado(s): [Accesibilidad Web](#)

[Diseño Web](#)

[GUI](#)

[Interactividad](#)



Virtualidad

Virtualidad se refiere a lo que no tiene una existencia física concreta, pero sí es percibido o experimentado como real en el plano de la conciencia, la imaginación o los entornos digitales. El concepto, con raíces filosóficas, distingue entre lo real y lo potencial, es decir, entre aquello que existe materialmente y aquello que puede presentarse o manifestarse como posibilidad. En la actualidad, el término se asocia estrechamente con la tecnología, designando entornos creados por computadora, simulaciones, experiencias en línea y la realidad

virtual, donde la interacción ocurre en un espacio digital que, aunque intangible, genera experiencias significativas y tangibles para los usuarios.

Referencia(s): Fernández, A. M. (11 de julio de 2022). *Definición de virtual*. Tipos y ejemplos. Definicion.com.
<https://definicion.com/virtual/>

Fundación Corpartes. (s. f.). *La virtualidad*. <https://corpartes.cl/lor-virtualidad/>

Recurso(s) recomendado(s): Fernández, A. M. (11 de julio de 2022). *Definición de virtual*. Tipos y ejemplos. Definicion.com.
<https://definicion.com/virtual/>

Término(s) relacionado(s): [Realidad aumentada](#)

[UX](#)

VR

[Véase [Realidad Virtual](#)]



Web

La Web, también denominada formalmente “World Wide Web” (www o W3), es una red de contenido a la que se accede a través de Internet. Dicho contenido está formateado en páginas web estructuradas en lenguaje HTML y se accede a través del protocolo HTTP, que es una capa sobre el protocolo TCP. La World Wide Web fue diseñada originalmente en 1989 por el científico informático de origen británico Tim Berners-Lee mientras trabajaba en la Organización Europea para la Investigación Nuclear (CERN, por sus siglas en francés).

Referencia(s): European Organization for Nuclear Research. (s.f.). *The birth of the web*.

<https://home.web.cern.ch/science/computing/birth-web>

Geeks for geeks (s.f.). *What's difference between the internet and the web ?*.

<https://www.geeksforgeeks.org/whats-difference-internet-web/>

Rouse, M. (2020, agosto 18). *World Wide Web*. Techopedia.

<https://www.techopedia.com/definition/5217/world-wide-web-www>

Recurso(s) recomendado(s): European Organization for Nuclear Research (s.f.). *About this project | Restoring the first website*.

<https://first-website.web.cern.ch/first-website/>

Turkel, W. J., & Crymble, A. (2012, julio 17). *Para entender páginas web y HTML*. Programming Historian. <https://programminghistorian.org/es/lecciones/ver-archivos-html>

W3C (s.f.) *A Little History of the World Wide Web*. <https://www.w3.org/History.html>

W3C (s.f.) *Web Standards*. <https://www.w3.org/standards/>

Término(s) relacionado(s): [Internet](#)

[Web 2.0](#)

Web 2.0

El término Web 2.0 se refiere a la etapa de desarrollo de portales de internet que estamos viviendo, en la cual internet se convierte en una plataforma, con una arquitectura que propicia la participación de los usuarios, basada en portales que proveen servicios o el software que dependen de los usuarios para generar contenidos. Es una evolución de Internet: de ser predominantemente un canal de comunicación unidireccional estático, a convertirse en una plataforma dinámica e interactiva que ahora permite a los usuarios interactuar con el contenido de varias maneras. Más que una tecnología, La Web 2.0 es un conjunto de principios y prácticas enfocadas en la oferta de servicios, la producción colaborativa y la personalización de recursos de información.

El término "2.0" proviene de la industria del software, donde las nuevas versiones de los programas se etiquetan con un número de versión incremental. Al igual que el software, la nueva generación de la Web incluye nuevas características y funcionalidades que no estaban disponibles en el pasado. Web 2.0 básicamente se refiere a la transición de páginas Web HTML estáticas a una Web más dinámica. En su mayoría, los usuarios de la web en su primera etapa simplemente navegaban por la web en busca de información y no interactuaban con los sitios en términos de devolución de datos generados por los usuarios. Con la expansión de la Web 2.0, los sitios web se han vuelto más intuitivos y ricos en funciones, lo que permite a los usuarios contribuir con su propio contenido, compartir y colaborar con otros, y participar en comunidades en línea y redes sociales, todo esto generando una experiencia más personalizada.

El término Web 2.0 fue acuñado en 1999 por la diseñadora web (experta en UX) estadounidense Darcy DiNucci, con la publicación de su artículo titulado "Fragmented Future" en la revista *Print*, en el que introdujo por primera vez el término. En 2004, la editorial de tecnología e informática O'Reilly Media organizó la primera Conferencia Web 2.0 (moderada por el autor y editor estadounidense Tim O'Reilly y el periodista y empresario estadounidense John Battelle) a través de la cual se popularizó el término Web 2.0. En 2005, O'Reilly publicó una entrada en su blog, titulada "What Is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of

Software”, la cual se ha convertido en un texto icónico en el que se desglosan las características principales de la Web 2.0.

Referencia(s): Beal, V. (2006, mayo 26). *Web 2.0*. Webopedia.

<https://www.webopedia.com/definiciones/web-2-point-0/>

DiNucci, D. (1999, abril). *Web 2.0*. Web Design Museum.

<https://www.webdesignmuseum.org/web-design-history/web-2-0-1999>

Hall, H. (2023, agosto 7). *Web 2.0 Explained: Everything You Need To Know*. HC.

<https://history-computer.com/web-2-0/>

Lobato Vico, M. (2009). *Los principios económicos detrás de internet*. Las Palabras de Amaya.

https://www.researchgate.net/profile/Manuel-Lobato-Vico/publication/309732978_Los_principios_economicos_detras_de_internet/links/586e876e08ae8fce491c8acf/Los-principios-economicos-detras-de-internet.pdf

O'Reilly, T. (2005, septiembre 30). *What Is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*. <https://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>

Rouse, M. (2020, abril 30). *Web 2.0*. Techopedia.

<https://www.techopedia.com/definition/4922/web-20>

Web 2.0 Summit. (2022, agosto 26). En *Wikipedia*. https://en.wikipedia.org/wiki/Web_2.0_Summit

Recurso(s) recomendado(s): Aponte-González, M. (2022, octubre 19). *Divulgación digital responsable*. UPR Caribe Digital.

<https://www.uprcaribedigital.org/laboratorio/difusion-dh/>

DiNucci, D. (s.f.). *Fragmented Future*. Design and NewMedia.

http://www.darcyd.com/fragmented_future.pdf

Sharma, M. (2023, julio 2). *Difference Between Web 1.0, Web 2.0, and Web 3.0*. GeeksForGeeks.

<https://www.geeksforgeeks.org/web-1-0-web-2-0-and-web-3-0-with-their-difference/>

Software Development Community (2019, febrero 25). *Web 2.0: An Introduction*. Medium.
<https://medium.com/@SoftwareDevelopmentCommunity/web-2-0-an-introduction-8230eb8fa6ce>

Strickland, J. (s.f.). *How Web 2.0 Works*. HowStuffWorks.
<https://computer.howstuffworks.com/web-20.htm>

Término(s) relacionado(s): [Arquitectura de la Información](#)

[Diseño Web](#)

[Interactividad](#)

[Internet](#)

[Repositorios digitales](#)

[UX](#)

[Web](#)



Loading...



Y

Loading...



Z

Loading...





Este documento fue creado en el 2023
por la Académica Residente (2022-2023 *Digital Humanities Fellow*), **Profa. Mila Aponte-González**
y la Especialista de Colecciones Digitales, **S. Sahir Santiago-Díaz**.

Su uso está protegido bajo una
[Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional](#)

Colaboradores 2024-2025:

Ana Arroyo Vega

Cláudia de Souza

Mirerza González Vélez

Rafael Capó García

Ramaris Albert Trinidad

Rubén Ramírez Sánchez

Víctor Torres Rodríguez